LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. **RESPAWNEA.**

AÑO 5 N° 25
ARG $ 29,90





BATMAN | MORTAL KOMBAT X | BLOODBORNE | ORI | PILLARS OF ETERNITY
STAR WARS | MEGA MAN | CECI SAIA | SHITTY GAMES | WEREABLES | GDC

EL GAMER NO MUERE.
RESPAWNEA.

[DEDICADO A TODOS LOS QUE NOS BANCARON]

[BONUS]

¿COMENTARIOS?
Visiten **www.irrompibles.net** y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. Tenemos hermoso el viejo y querido foro. ***In Position! ¿Quiénes somos? Vean irrompibles.net/firmas***

/irrompibles @irrompibles

GRACIAS

Esta es nuestra última edición impresa. Pero no queremos despedirnos del todo, ni tampoco lloriquear como pequeños micos asustados. No es la primera vez que nos pasa. La primera etapa de [i] terminó en aquel paro agropecuario patronal en 2008, cuando los camiones no pasaban al interior del país. Esta vez la razón es el bloqueo a las importaciones, así como la cercanía de elecciones presidenciales que prácticamente paralizan a la Argentina. Nadie quiere arriesgar.

Como se imaginarán, el costo de impresión es alto. Debido a la mortífera matemática del sistema de circulación de revistas, necesitamos de los anunciantes para seguir saliendo. Y como estos se ven imposibilitados de colocar sus productos en el país, están en pausa. Siendo nosotros una publicación independiente, no podemos imprimir porque con la venta en kioscos no alcanza.

También habrá que hacer un mea culpa: fallamos en buscar anunciantes argentinos que no dependieran de las importaciones. Y a veces, cuando lo hicimos, por desgracia no se mostraron interesados. No pudimos, o no supimos. La Argentina es un fenomenal rompecabezas.

Me apena, porque más allá de todo, de que amamos la revista y lo que hacemos; más allá de la alegría de publicar y ver publicados a nuestros colaboradores y colegas, creo que [i] venía cumpliendo un rol fundamental para la industria de desarrollo nacional, que hoy perdemos. La ausencia de esta revista hace un agujero en la escena local, porque [i] no sólo está en los hogares argentinos, también llega a los escritorios de una gran cantidad de compañías y publishers del mundo, mostrando lo que se hace aquí y, eventualmente, generando oportunidades de trabajo.

Este mismo número, por ejemplo, va a parar primero que nada a las manos de Warner Bros., que nos facilitó arte e información de Batman: Arkham Knight. Y con el murciélago van colados todos los que aparecen en estas páginas. Y también nos leen en EA, Activision, Rockstar, Blizzard, Gearbox Software, Ubisoft, Square Enix, Konami, Sony, Microsoft y muchas otras empresas, estudios y personas del mundo de los juegos y del entretenimiento. Sin nadie que cumpla ese rol, la industria argentina de desarrollo y de consumo de juegos se ve afectada. Esto lo afirmo desde el corazón, pero también desde los hechos. Espero que alguien tome nuestro lugar lo antes posible. Llamo a la atención de todos los medios argentinos especializados en videojuegos: confíen en la industria local, cubran lo que se hace aquí, donde hay tanto talento como en el exterior. Háganlo visible. Conviene a todos.

En este final de papel, de olores a tinta y de picores, de arte, de textos, de fotos, de juegos, agradezco en nombre de [i] a nuestras familias, parejas, amigos, colaboradores, colegas, empresas, agencias de prensa y anunciantes que todavía nos apoyan. Como he dicho muchas veces, sin el esfuerzo de todos, la revista no hubiese existido. Sea como sea, fueron 25 hermosos números que marcaron, una vez más, una época de nuestras vidas.

Gracias por todo, a todos. Nos seguiremos viendo en nuestra web, en futuros proyectos y por ahí, donde nos lleve la pasión por hacer y decir juegos. [i]

–Dan



Star Wars: Battlefront

Midiclorianos, fotogramétrica y una galaxia de picor

Por Durgan A. Nallar
@durgan

El trayecto final de 2015 es una montaña rusa de adrenalina que se mezcla con nuestros pobres porcentajes de midiclorianos en sangre y el miedo a que respawnee Jar Jar. Star Wars es hoy un fenómeno que trasciende el mero espectáculo para convertirse en un símbolo del entretenimiento, del nerdismo y de la pasión por la aventura heroica. Nada como la venerable saga tiene el poder de la fuerza. Un amigo me dijo, hace poco: "La semana del estreno voy a estar muy nervioso", y en los ojos le brillaba un entusiasmo increíble.

Star Wars, que algunos herejes llaman todavía "La guerra de las galaxias", así como otros le dicen "ese bichito verde" al Maestro Yoda, está prendido en el pecho de todos nosotros como un pin del amor. Más allá de las quejas, que si Lucas vendió a Disney, que si Disney puede meter la pata, que cómo funciona BB-8, la realidad es que estamos dando saltos hiperespaciales de alegría tan sólo al pensar que el Episodio VII está acercándose. The Force Awakens, El despertar de la fuerza, aterriza con fecha confirmada este 17 de diciembre en las salas argentinas. Y la excitación es grande porque Star Wars es territorio sagrado, el monumento más grande de la cultura pop, el Space Invaders de los fichines, el póster de la pieza, la madre y el padre de toda una galaxia de fans. En especial, de aquellos que estuvimos –uff, en serio– en el estreno de la primera película, Star Wars: Episode IV - A New Hope, allá por 1977.

Y junto con la película viene una oleada de amor en forma de accesorios, comics, series y, por supuesto, lo que nos ocupa: juegos de video. Muchos pasaron por nuestras computadoras y consolas en estos más de 35 años. Desde aquel The Empire Strikes Back de 1982 que fichineábamos en la Atari 2600 y la ZX Spectrum hasta, vamos, el inofensivo Angry Birds Star Wars en 2012, pasando por bellezas como Dark Forces (1995), Knights of the Old Republic (2003) y el preferido de este mico, X-Wing (1993) y su hermano oscuro al año siguiente, TIE Fighter. Siempre soñamos con un juego de la saga que nos volara el casco fuera de la Vía Láctea, ¿verdad? Siempre quisimos y vamos a querer Star Wars en toda su gloria. Bueno, acá lo ven alrededor. Miren.

Star Wars: Battlefront está hecho con Frostbite 3, el motor gráfico desarrollado por EA Digital Illusions CE. Esto es prácticamente fotorrealista, el sueño del pibe, aquel que soñaba con ver los inmensos destructores imperiales y campos de batalla tan fantásticos como en las películas.

"Los amenazantes pasos de un AT-AT retumban por la helada tundra de Hoth. Las fuerzas rebeldes disparan blásters y las speeder imperiales sobrevuelan los frondosos bosques de Endor. Los combates aéreos entre escuadrones de X-wings y TIE fighters llenan el cielo...", comienza la ficha técnica de este verdadero monstruo de los juegos. La atmósfera de Battlefront promete vértigo y un nivel de detalle que jamás tuvimos en juegos anteriores. Se trata de "asombrosas réplicas digitales de los modelos de la película original, recreadas con una fidelidad realista gracias a la tecnología fotogramétrica empleada por DICE". ¿Lo qué? No importa, con ver el trailer y estas imágenes es suficiente para nosotros.



ESPECIAL STAR WARS EN [IRROMPIBLES]
No podíamos quedarnos sin decir todo lo que nos gusta (y no nos gusta) de la saga, por eso abrimos una sección exclusiva con contenido sobre Star Wars en nuestra web.
Pueden sumarse en irrompibles.net/starwars y enviar sus propias colaboraciones.

Las alucinantes escenas de combate –Battlefront es un juego multiplayer con capacidad para 40 competidores– van acompañadas de la música original de la nueva película así como sus efectos de sonido. Es decir, son los mismos en la película que en el juego.

No hay una campaña para hacer en solitario en Battlefront, pero sí un conjunto de desafíos basados en las películas, incluyendo la nueva, que se pueden enfrentar en single, y también en cooperativo a pantalla dividida y en línea. Como todos los juegos de esta serie de DICE, aquí la cosa es asaltar y sobrevivir a cuanto tiro, láser, bombardeo y caos se nos venga encima, siempre tratando de ganar y retener posiciones o cumplir objetivos por el honor, los puntos y los emblemas. Habrá un completo sistema de competencia para equipos, que como es obvio estarán divididos en Rebeldes e Imperio, cada cual con sus características, personajes, armamento y vehículos correspondientes.



¡Pinta fantástico como simulador de batalla para un fana de Star Wars! Los escenarios serán en los conocidos planetas de la saga como Hoth, la luna de Endor y Tatooine y los –prontos a conocer– campos de lava de Sullust. Los que compren por anticipado el juego recibirán gratis un DLC con la Batalla de Jakku, un planeta desértico del Borde Exterior donde ambas fuerzas chocan en la nueva película (es el planeta que se ve al comienzo del trailer, donde está derrumbado el Star Destroyer).

Se podrá jugar con Bobba Fett (que sobrevive, dicen, al Sarlacc de Tatooine, igual que pasa en los comics del Universo Expandido), con Darth Vader (que sobrevive... no, bueno, es un rumor tonto) y desde luego podremos ver por ahí a los adorables R2-D2 y C-3PO, junto al nuevo astrodroid BB-8.

¿Naves? Todas, para pilotear en tierra, aire y espacio: speeders para corretearse a tiros, AT-AT para pisotear tontuelos, y miríadas de furiosos X-Wings y TIE Fighters cazándose como moscas y avispas en los cielos del picor. ¡El Millennium Falcon estará in position también! Todo se podrá ver en primera persona, o en tercera, a simple golpe de botón.

En definitiva, esperamos más que ansiosos el nuevo Star Wars: Battlefront. ¡Que la fuerza no nos falle! EA estará lanzándolo el próximo 19 de noviembre, unos pocos días antes del estreno de The Force Awakens. [i]

ELECTRONIC ARTS | DICE | WINDOWS, PLAYSTATION 4, XBOX ONE



Celebration

Viaje místico a una galaxia muy lejana

LA CONVENCIÓN MÁS GRANDE DE STAR WARS, *que reúne a miles de fanáticos de todo el mundo, hizo pie en Anaheim, California. Punto.Gaming! TV estuvo allí con Naty Cina para contarnos todo sobre la locura llamada Star Wars Celebration.*

Por Natalia Cina
@CinaNaty

Con 18 horas de vuelo sobre las espaldas, entre aviones y escalas, Buenos Aires-Miami, Miami-Los Angeles y de ahí en shuttle hasta Anaheim, llegamos junto a nuestro camarógrafo. Cansados pero felices, dejamos las valijas en el hotel, tomamos una ducha y nos aventuramos a la Star Wars Celebration para ver los cosplays más emblemáticos y a los fanáticos, para disfrutar del infinito merchandising en cada puesto de venta, de la Academia de Jedi, de las conferencias de prensa y, obvio, ¡de la comida chatarra!

Es la primera vez que voy a una Star Wars Celebration, un evento que la misma organización hace todos los años en diferentes partes del mundo. 2015 tocó en Anaheim, pero el año próximo toca en algún lugar de Europa. Para los que se están preguntando cómo ir: además de pagar el vuelo, deberán pagar la entrada que tiene diferentes valores según si les da acceso a conferencias, a paneles con actores y/o a la Star Wars Celebration Night. En nuestro caso EA nos reservó un pase a la Convención: dentro se lanzaba para todo el mundo el primer trailer Star Wars Battlefront y pudimos entrar a un panel a puertas cerradas para ver el gameplay junto con medios de prensa de otros países.

La experiencia en la Convención fue maravillosa, saber que en diciembre despedimos el año con Star Wars: Episode VII - The Force Awakens nos provocó más fanatismo y emoción aún. Fue el toque especial. Así lo vivimos junto a los otros fans. Ya antes de viajar me di manija y volví a ver las seis pelis de Stars Wars para refrescar la memoria de los lugares, los personajes y las situaciones más épicas de las trilogías.

Todo lo que imaginan tener en su casa estaba ahí esperando ser comprado: mochilas de Chewbacca y de Yoda, trajes de Jedi y de Siths, cascos de Boba Fett y de Darth Vader, vestidos para chicas de Stormtroopers, de R2D2, de princesas, de ewoks, sables láser y naves coleccionables en todos sus tamaños y en ediciones de diferentes años con caja original, buzos, calzas y remeras, tazas y muñecos, valijas, pins, cartas, carcasas de celular, cuadros, posters, peluches... ¡uff! Era tanto que ya no me acuerdo todo lo que vi, ni todo lo que quise comprar y no pude: estaba carísimo. Apenas trajimos de regalo para el equipo unos pequeños Yodas a 5 dólares que emiten un sonido cuando le tocás la panza.

El hotel estaba a cuatro cuadras del Convention, muy cerca. Ni bien llegamos, encontramos una multitud de periodistas de todo el mundo capturando la clásica foto grupal que se repite cada año de todos los cosplays que asisten a la Star Wars Celebration. Esta foto se repite día tras día en diferentes puntos dentro y fuera del centro de convenciones. Hay una grupal con todos los cosplayers (siempre alguno llega tarde cuando se desarmó toda la escena), y otras separadas por personajes, la de Stormtroopers, la de Boba Fetts, la de Jedis, y así.

Este es un evento en el cual la edad no importa. Vimos padres con sus niños muy pequeños disfrazados de clones, madres disfrazadas de princesas Leia o Padmé con bebés, familias enteras con sus trajes, adultos disfrazados de Jedi con tremendas réplicas de espadas láser, Jabbas, Darth Maul. Y pocos Darth Vader, cosa que nos llamó mucho la atención, algunos de ellos muy bajitos. Enseguida identificamos al Vader oficial: perfecto el traje y el tamaño del actor que lo recreaba, hasta daba un poco de miedo.

Entre las cosas que pudimos apreciar en los tres días de expo fue el panel de actores, donde estuvieron los de la película actual y también actores como Mark Hamill (Luke Skywalker), Carrie Fisher (Leia Organa), Anthony Daniels (C3PO), Peter Mayhew (Chewacca), entre otros. Sí, queríamos ver a Han Solo (Harrison Ford) porque el final del trailer nos dejó la piel de gallina: “Chewie, we’re home”. Pero esperaremos unos meses al estreno de Despertar de la fuerza.

En el sector de “R2 Builders” vimos diferentes unidades de #R2D2 de 1,20mts de altura aproximada. Algunos andaban recorriendo el salón manejados por control de mando y la gente se sacaba fotos y los filmaba.

La opción para los más chicos era la Academia de Padawans donde eran instruidos por maestros Jedi en el uso de la fuerza y el dominio de la espada láser. Allí viven un encuentro con Darth Vader y sus troopers, y se enfrentan aplicando lo que aprendieron de sus maestros.

Al regresar nos quedamos con un sabor dulce y emotivo, y con más ganas de ver la peli. Esperamos ansiosos el 17 de diciembre cuando se estrene en los cines. Y ojalá volvamos a una Star Wars Celebration. [i]







Heroes of the Storm

Algunas notables diferencias de gameplay con los MOBA más conocidos

Por Pedro F. Hegoburu
Avatar

***RAYNOR CAMINABA** como jugando al pan y queso, aguantando la respiración para no emitir sonidos. Los arbustos lo cubrían de botas a casco. Revisó la carga de su arma: FULL. Se relamió al pensar que llenaría de balas las nalgas babosas de los Zerg. "¿Tienen nalgas los Zerg?" Buena pregunta. Salió de los arbustos y su sorpresa fue mayor al encontrarse cara a cara con Tyrael. "¿¡Vos no estabas en otro juego!?"*

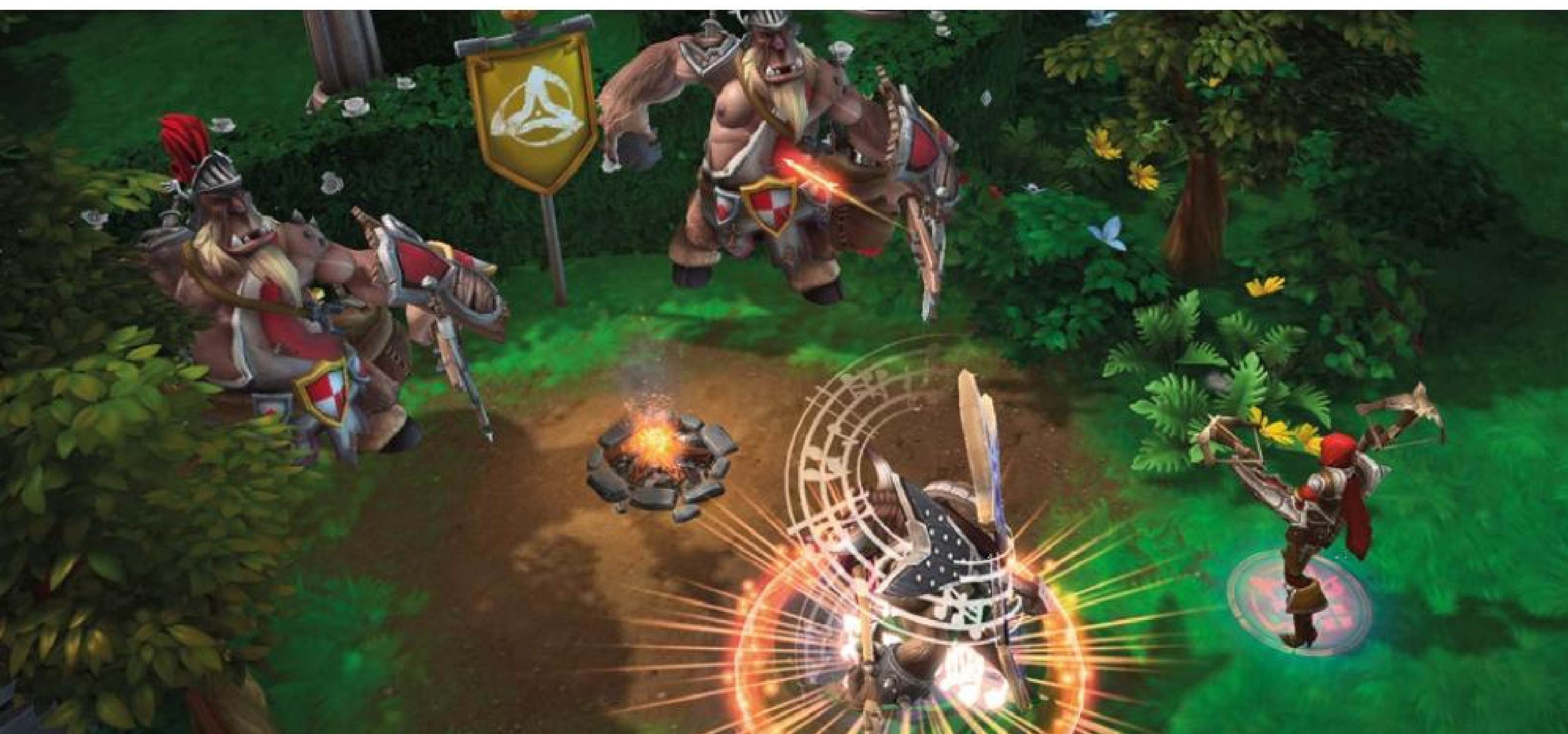
Blizzard se suma al mundo de los MOBA (Massive Online Battle Arena) con su Heroes of the Storm (HotS) que entrará en Beta Abierta el 19 de mayo previo al lanzamiento oficial el 2 de junio. Y si bien podría pensarse que transitan terrenos vírgenes, la realidad es otra ya que DOTA fue un mod de Warcraft 3 que es un juego de... Blizzard. En cierto modo cierra el círculo.

Estuvimos jugando HotS más allá de la nota de tapa de i19 y podemos analizar algunas nuevas diferencias destacables respecto de otros juegos del mismo género (principalmente DOTA 2 y League of Legends). La primera diferencia es que en HotS hay una etapa muy simplificada de picks (selección) de Héroes: la idea es que el inicio del juego no se vea demorado así que se reduce a elegir Héroes y no hay bans, ¡la única posibilidad de no poder jugar un Héroe es que lo haya elegido el equipo contrario! Al finalizar la Beta apenas había 35 Héroes disponibles y esperamos que para el lanzamiento oficial amplíen el listado.

Podría decirse que casi todo en HotS apunta a que el tiempo de juego sea corto y rápido. No tenemos ítems para equipar a los Héroes, lo que reduce notablemen-







te las visitas y el tiempo de estadía en la base (lo justo y necesario para curarnos). También contamos con una montura (desde un caballo hasta una alfombra voladora) para movernos rápido por el mapa. El juego en sí es más simple, porque cosas establecidas como el farmeo de esbirros no son muy importantes; habilidades clave en LoL y DOTA 2 como son el last hit y el farm-denial aquí son menos críticas o no existen. Los cinco miembros del equipo suben de nivel en simultáneo, y cuando esto sucede tenemos la opción de seleccionar una nueva habilidad para el personaje.

Asimismo, HotS cuenta con 7 mapas (se agregaron tres nuevos luego del Alfa Técnica) mientras que LoL y DOTA 2 apenas cuentan con uno. Hay mapas con dos y con tres caminos (lanes) pero el laning (jugar/dominar el lane o camino) no es tan crítico; se espera que cada jugador deambule ayudando donde pueda. Cada mapa tiene objetivos secundarios para ayudarnos a derrotar al bando rival (por ejemplo, juntar 100 semillas para invocar al Terror Agreste para nuestro bando). Y no nos olvidamos de los campamentos de mercenarios, tropas únicas y aguantadoras que al derrotarlas pasan a pelear para nosotros en el camino más cercano, hasta morir.

Heroes of the Storm es en verdad un MOBA diferente, lo que no sorprende ya que Blizzard nos tiene acostumbrados a productos originales. ¡Los esperamos en el campo de batalla! [i]



Game Developers Conference 2015

Aprender, relacionar e inspirar

Por Sebastián Gabriel Blanco | @sebasgb
Auxiliar de Investigación (UAI, Facultad de TI) | Desarrollador de juegos (PapaCorps)

MÁS DE 25.000 PERSONAS se congregaron en la ciudad de San Francisco, EE.UU., para asistir al evento más importante del mundo en materia de desarrollo de juegos, la Game Developers Conference (GDC). Su slogan principal es: Aprender, Relacionar e Inspirar. El ambiente es relajado y parece surreal: vas a comprar un sanguchito y te encontrás al diseñador principal de Uncharted, te desviás a comprar un libro y te cruzás con el director creativo de Angry Birds, vas la calle y ves al equipo de Thatgamecompany.

Este universo que la prensa gamer te inculcó desde que eras un mico pequeñín, está ahí, esperando que aproveches cada segundo de la experiencia. La GDC se compone de secciones variopintas: centenares de charlas, paneles, talleres, puntos para dejar CV o mostrar tu portfolio, lounges, stands de universidades, espacios privados para hacer negocios y un gran pabellón de productos y servicios para desarrolladores. Además, hay exposiciones de toda clase de controles alternativos y juegos con la presencia de sus creadores: de mesa, de antaño, indies, AAA, hasta biológicos (sí, vivos; una especie de fulbito con paramecios excitados lumínicamente).

Como si fuera poco, al final de cada día, las organizaciones alquilan lugares cercanos para hacer fiestas con el objetivo de generar más vínculos en la industria. El asistente promedio tiene 6 años dentro de la industria y trabajó en 10 juegos.

El término más escuchado de la GDC fue "realidad virtual" y pronostican que dentro de 3 años será algo común para el consumidor. John Carmack (CTO de Oculus) hizo hincapié sobre la creación de buen hardware y experiencias para que todos ganemos como industria y no volvamos a los 90'. Indicó que la realidad virtual pueda de extrapolar su utilidad a otros entornos que no tengan que ver con los juegos. Valve, Samsung y Sony también mostraron sus dispositivos. Google, aparte de mejorar su oferta para desarrolladores, se sumó literalmente cartoneando al tren de la realidad virtual accesible con Cardboard, un soporte de cartón con lentes para el celular que superó todas mis expectativas.

Jen-Hsun Huang (CEO de NVIDIA) aprovechó la charla de Tim Sweeney (CEO de Epic) para revelar la placa gráfica más potente del mundo: la Titan X, con 8 billones de transistores y 12GB de RAM. Bajo la frase emotiva "Si amás algo, dejalo libre", Epic hizo gratuito a su motor gráfico Unreal Engine 4 y Unity siguió el mismo concepto con la versión Pro de su motor. Cada vez nos acercamos más al fotorrealismo: las API gráficas DirectX 12, Mantle y Vulkan estuvieron presentes en el evento. Además, Microsoft mostró las características principales de su IDE Visual Studio 2015.

El exitoso y recomendadísimo Experimental Gameplay Workshop (EGW), organizado por Robin Hunicke (Funomena) y Daniel Benmergui se hizo presente otra vez. El mismo consiste en una presentación de varios prototipos de juegos que se caracterizan por implementar mecánicas experimentales yendo más allá de lo que uno está acostumbrado a ver. Googleen que la rompe.

En el Independent Games Festival 2015 se premiaron a los mejores exponentes del desarrollo independiente según diversas categorías. El ganador del premio Seumas McNally de 30.000 dólares fue el juego Outer Wilds. Acto seguido, Tim Schafer presentó a los Game Developers Choice Awards y el juego del año fue Middle-earth: Shadow of Mordor. Brenda Romero ganó el Ambassador Award y el gran Hi-

ronobu Sakaguchi fue galardonado con el premio Lifetime Achievement Award por su trayectoria exitosa en la industria. El gigante del país del sol naciente hizo un par de bromas alegando que su trayectoria no terminó y pidió a todos que bajen su último juego: Terra Battle.

Es interesante también destinar algunos días más para visitar algunos lugares cerca del evento: el Exploratorium, el Museo de la Historia de la Computación, Gamescape (una especie de paraíso de juegos de mesa), las universidades Stanford y Berkeley, los edificios de Google, Apple y Microsoft, entre otros. Como todo está cerca del Silicon Valley, muchos emprendedores van a buscar inversores y/o incubadoras de negocios. Además, hay un viaje en tren desde Chicago a San Francisco en donde organizan una game jam de 52 horas sobre rieles cuyos juegos resultantes se muestran en la GDC.

La GDC es un evento increíble para desarrolladores desde los menos experimentados hasta los CEO de compañías titánicas. Es cierto que no es barato pero por suerte hay varias alternativas gratuitas. La primera es postularse como Conference Associate. Es una experiencia maravillosa para hacer, en especial si nunca fuiste a una GDC. Y tiene su beneficio extra más allá de un pase de acceso total, almuerzos e interacción personal de antemano con los oradores: entrar a una familia hermosa de 400+ personas que se renuevan cada año, trabajan en la industria y siempre están para apoyarte. El predio se cierra alrededor de las 18:00 pero queda abierto todos los días exclusivamente para este grupo hasta la madrugada como recompensa por su vocación de servicio con los asistentes.

También la GDC tiene un sistema de becas (scholarships) que otorga pases a desarrolladores. Yo apliqué para el programa GDC International Ambassadors y salí elegido como uno de los 25 embajadores internacionales. Este programa ayuda a guiarte con tus objetivos personales dentro del desarrollo de juegos pero también busca que transmitas el conocimiento y generes lazos entre los asistentes del evento y tu comunidad local. El grupo de embajadores fue bastante heterogéneo: había personas de Argentina, Canadá, Islandia, Australia, EE.UU, Italia, Austria, China, Alemania, Israel, Serbia e Irlanda. Nos reunimos todos los días pero meses antes comenzamos a conocernos y a refinar en grupo objetivos relacionados a qué íbamos a hacer en el evento. Esto permitió bajar la ansiedad, sacar provecho de la GDC al máximo e internalizarse con las situaciones de los demás países en materia de videojuegos.

Hay otras alternativas para acceder a la conferencia: existe la beca argentina Game Work Jam y si uno tiene algo interesante para mostrar puede aplicar para dar una charla o competir con su juego. Hay países que compran un stand en la GDC y subvencionan a desarrolladores locales para exponer sus juegos.

Bueno, esto fue un brevísimo resumen de la GDC, pero si quieren más información sobre la experiencia o recibir una mano en relación a esto, no duden en contactarme por Twitter y desde mi humilde lugar pondré la mejor onda para ayudar y conectarlos. Por último, pero no menos importante, me gustaría dejar un mensaje: no sé cuántos de los gamers que leen la revista se emocionan con los juegos a tal punto que desean hacerlos. Mi consejo para ellos es: no esperen y comiencen YA sin importar si al principio sus obras se parezcan más a un Flappy Bird que a un Metal Gear Solid. Se puede. [i]



Combate de San Lorenzo

Enseñar desde lo lúdico

SAN LORENZO YA HABÍA SIDO LIBERTADOR DE AMÉRICA. Hace poco más dos siglos, tuvo lugar la épica batalla que representaría el bautismo de fuego para el Regimiento de Granaderos a Caballo y el comienzo de la leyenda de nuestro gran héroe patrio José de San Martín.



"Febo asoma; ya sus rayos iluminan el histórico convento; tras los muros, sordos ruidos oír se dejan de corceles y de acero..." ¿Se acuerdan cuando entonábamos esa primera estrofa en los actos escolares? El tiempo borró de nuestra memoria el sentido de esas palabras y San Lorenzo pasó a ser el club de Boedo. Pero la historia es la historia, y por suerte la muchachada de la cooperativa Épica Juegos decidió rescatarla. Combate de San Lorenzo (CSL, en adelante) es el resultado de dos años de trabajo, tras una charla de amigos, donde uno de ellos propuso crear un juego de mesa. Sí, fue una de esas frases que se tiran entre cervezas, salvo que esta vez no murió con la sobriedad del día siguiente. En una semana, Julián Bracco diseñó el grueso del juego, que casi no varió en las posteriores jornadas de testing.

La mecánica que ideó es bien sencilla: de un lado, los granaderos; del otro, los realistas. Los granaderos son 30 y los realistas 60, representando la superioridad numérica (el doble) que tuvo el ejército invasor aquella mañana. De nuestro lado, hay lugar para seis jugadores, cada uno en la piel de un heroico granadero: San Martín, Bermúdez, Díaz Vélez, Bouchard, Baigorria o Cabral; los demás 24 estarán al servicio de estos. Enfrente, el Capitán Zavala y 59 realistas que estarán manejados por... nadie. ¡Así es! CSL es un juego cooperativo, es decir, todos los jugadores deberán compartir sus recursos y ayudarse para derrotar al rival, tal y como ocurrió aquel 3 de febrero de 1813, cuando el ejército español quiso coparnos la parada en el Convento de San Carlos en San Lorenzo, a la vera del río Paraná.

Todos los personajes están representados por cartas. Las cartas de granaderos tienen un valor de Combate, una cantidad de Vidas y una o más Habilidades Especiales, representadas por textos o cartas de uso permanente o circunstancial. Las cartas de realistas también tienen una cantidad de Vidas y Habilidades Especiales, pero se distinguen en que poseen tres valores de Combate. El valor de Combate del granadero más la tirada de dos dados de seis caras dará un número a comparar con los tres valores del realista, lo que podrá determinar una herida en el invasor, un empate o una herida en nuestro soldado. Claro que también habrá modificadores y otras circunstancias que pueden alterar el resultado de la trifulca. Cuando un soldado pierde todas sus vidas, deja el juego. Para generar dinámica y azar se suman dos mazos de cartas: el mazo de Destino y el mazo de Historia.

En cada turno se da vuelta una carta de Historia que define circunstancias particu-

Por Pablo Huerta
@pablohuertaok







lares para la ronda. Esto permite recrear distintos hechos que ocurrieron en la batalla, como, por ejemplo, cuando San Martín quedó aprisionado bajo su caballo. Esto hará que haya cartas de Historia al margen, que se irán incorporando cuando pasen cosas específicas, de este modo se respeta el relato original. No hay que olvidarse que además de entretener, este juego pretende educar, por eso la recreación del combate pretende ser fidedigna. Y lo logra: los chicos aprenden y los grandes refrescamos la memoria.

Luego de dispuesta la carta de Historia, el jugador activo debe elegir entre robar una carta de Destino, que tendrá un efecto inmediato o podrá ser guardada en la mano para usar oportunamente, o dar vuelta una carta del mazo de realistas para combatir contra él. ¿Por qué combatir? Porque sólo se puede ganar una vez que se derrota a los 60 realistas. Y esto debe suceder antes de que perdamos a todos nuestros granaderos, o de que un Héroe salga de la partida antes de que la tarjeta histórica correspondiente así lo indique. O sea, San Martín no debe morir, porque si muere, vamos a tener que empezar a gritar los goles del Real Madrid.

La partida se desarrolla en un mix de instancias históricas, granaderos, realistas, dados y los vaivenes del destino. Si bien el juego es óptimo para seis personas, lo pueden jugar cinco, cuatro, tres, dos y hasta uno en solitario. Cambia en que habrá jugadores que administrarán más de un personaje. La partida dura entre dos y cuatro horas. Y no es fácil ganarle a los realistas. Se van a necesitar varios intentos y el azar hace que no haya dos partidas iguales. Esta dificultad es justa y mantiene vivo el deseo de volver a jugar.

CSL nació en la mente de Bracco pero contó con la colaboración de otras siete personas, como mínimo, para ser editado. Decimos "como mínimo", porque más allá del equipo, siempre hay gente amiga y familiares que aportan su granito de arena. En esta ocasión, un granito o granote lo puso el Ministerio de Desarrollo Social, que les compró 500 ejemplares, lo que les permitió realizar la primera tirada y crear la Cooperativa Épica Juegos, que planea seguir editando juegos dentro de la línea Héroes de la Libertad, además de otros productos que buscan enseñar desde lo lúdico. Los productos adquiridos por el Estado fueron repartidos a juegotecas y Centros de Recreación Comunitarios dentro del programa "Jugando Construimos Ciudadanía".



CONCLUSIÓN

Encontramos a CSL como una propuesta recomendable por varias razones: 1) La de siempre: es un juego argento y si no apoyamos la industria nacional, esta se muere; 2) Es un juego cooperativo y esto es inusual. De hecho, probablemente sea el primer juego cooperativo comercial hecho en el país; 3) Se consigue desde los $ 260, la cuarta parte de lo que vale uno importado; 4) Educa; y 5) Es el regalo ideal para nuestros pibes. ¡Ojo! El público adulto se divierte por igual; una cosa no quita la otra. [i]

Para encargarlo, visiten: facebook.com/EpicaJuegos
O envíen un e-mail a: info@epicajuegos.com.ar
Y estén atentos, que pronto publicaremos en [i] la reseña del juego para compartir y participar del sorteo por un ejemplar.









Cecilia Saia

De programar un VCR a YouTube hay sólo un par de pasos

Por Laura Romero
@lauritta168

Destacable por su amabilidad y humildad, una de las exponentes femeninas de la tecnología y el gaming en nuestro país, y gran amiga de la casa. Increíblemente copada y divertida, ha recorrido el mundo y hasta tiene una foto con Stan Lee. Esta súper persona es nuestra invitada. Cecilia Saia se sentó con nosotros a charlar. Entre nostalgia, tecnología y fichines, nos contó un poco sobre su vida.

Nombre: **Cecilia Saia** | *Edad:* **29** | *Juego favorito:* **Final Fantasy VIII**
Género favorito: **RPG de mundo abierto** | *Una consola:* **PlayStation**
Un Pokémon: **Jigglypuff** | *Un Personaje:* **Ezio Auditore** | *OST favorito:* **Cowboy Bebop**
Una personalidad de la industria: **Jane McGonigal** | *Twitter:* **@cecisaia**

Sos una de las pocas mujeres que conozco que aman realmente la tecnología, ¿a qué edad comenzó todo esto?

Creo que siempre me gustó la tecnología, desde que era nena y miraba el "libro-computadora" de Penny, la sobrina del Inspector Gadget. Me resultaba muy fácil, era la única que sabía usar la VCR en casa. A los 10 años tuvimos la primera computadora y ahí me di cuenta de que tenía una afinidad muy fuerte con lo tecnológico: todo me salía muy natural, y lo que no, lo aprendía sola

¿Cómo era tu familia con la tecnología?

Cuando tuvimos la primera compu mis papás hicieron un "curso" para aprender a usarla y se los veía muy entusiasmados. Pero nunca pasaron del Office, los mails y el Buscaminas. Al poco tiempo la experta era yo, y ellos me pedían que les configure una cosa o les arregle otra.

Sos fan de los juegos de baile, ¿verdad? ¿Disfrutás de otros juegos musicales también? ¿Cuándo hacemos un desafío de Just Dance 4?

Amo los juegos de baile, ¡y hacemos desafío de Just Dance 4 cuando quieras! Challenge accepted. También me divierte muchísimo el Rock Band, aunque mentiría si te digo que soy buena. Con la batería me defiendo bastante, pero la guitarra y el bajo me superan.





Si un día no jugaras a algo, ¿qué te pasaría?

Creo que empiezo a buscar juegos en cualquier lado. Puntos extra por ordenar rápido. Subo de nivel si rompo mi récord cuando salgo a correr. Si piso las líneas entre las baldosas me muero. Si no tuviese videojuegos, ¡buscaría convertir la vida misma en uno!

¿Cómo fue pasar de Blogger a YouTube? ¿Cuánto tiempo te lleva armar todo?

Fue una inyección de energía y entusiasmo. Aprender algo desde cero cuando ya estabas canchera con otra cosa es salir de la zona de confort, algo que te da mucha adrenalina. Además soy una persona que ama aprender. Hoy, YouTube es la parte central de mi semana y amo cada segundo que le dedico. Y son muchísimos segundos: cada video, desde que escribo la idea hasta que termino de editar, me lleva unas 6 a 8 horas, que terminan en un video de 5 minutos.



¿Qué consejos le darías a alguien que quisiera empezar a hacer videos para Youtube?

Hay dos niveles: el técnico y el humano.

Desde lo humano, que hagan videos sobre cosas que les gusten, que sean muy autodidactas, que miren a otros y aprendan de sus aciertos y errores. Y es fundamental, si quieren hacer crecer un canal, que sean constantes. Que si prometen que van a sacar un video cada lunes, que lo hagan cada lunes. Que su audiencia pueda confiar.

Y desde lo técnico, no hace falta tener un súper equipo para empezar. Yo empecé con una point-and-shoot y unas luces hechas con caños PVC y papel de aluminio de la cocina. Pero hay cosas que marcan una diferencia: buena iluminación y buen sonido, pueden hacer que un video medio-medio se convierta en un video buenísimo.

Pero sobre todo, que se diviertan, porque si no se divierten, ¿para qué hacerlo?





con un poco de miedo. Todos los comentarios que recibí, incluso de gente en desacuerdo, fueron súper educados.

Todo el asunto de Gamer Gate y las críticas a la industria de los videojuegos es muy complejo. Creo que por un lado hay que diferenciar el nivel de las ideas, donde uno puede estar de acuerdo o no con las críticas que hace alguien como Anita Sarkeesian, y por otro lado la violencia, los doxxing, las amenazas de muerte y violación. NADIE puede estar de acuerdo con eso. NADIE puede llevar a cabo esos actos sin, en ese mismo instante, estar dándole la razón a Sarkeesian con respecto a la misoginia y la violencia. NADIE puede creer que semejante nivel de violencia es justificado, bajo ningún concepto.

Dicho eso, uno puede estar de acuerdo o no con la serie de Women versus Tropes in Videogames. Yo personalmente estoy de acuerdo, creo que hay mucho estereotipo (con un puñado de maravillosas excepciones) y mucho camino por recorrer. Pero sobre todo, creo que no tiene nada de malo hacer una crítica constructiva a una industria que amás, y que hacerlo no significa que quieras ir y "sacarle los jueguitos" a nadie. Y si alguien opina distinto, creo que está buenísimo sentarse y charlarlo como amigos con unas pizzas de por medio.

¿Cómo ves el futuro de Cecilia?

Lo veo prometedor: estoy empezando a hablar de tecnología en radio, el blog sigue en pie y el canal de YouTube no para de crecer. Me veo avanzando con estos proyectos personales que amo, y creo que donde uno pone el corazón entero, las cosas salen bien.

Una difícil, ¿juegos o tecnología?

Imposible. Me niego a vivir en un mundo donde tenga que elegir.

¿Qué tan difícil ves toda la movida gamer para las mujeres? ¿En nuestro país se ve tan violento como lo ha sido en Estados Unidos? ¿Estás de acuerdo con todo lo que dice Anita Sarkeesian?

Cuando empecé a leer todo lo que estaba pasando en Estados Unidos, me daba una furia interna que no te puedo explicar. Y al mismo tiempo sentía alivio porque acá, por lo menos desde mi experiencia, no hubo nada parecido. De hecho hice la nota sobre Gamer Gate en la edición pasada

Y para cerrar, ¿cómo sobrevivirías un apocalipsis zombie?

Tengo mi plan. La parte difícil sería llegar a la casa de un amigo que es campeón de arco y flecha, pero una vez ahí me le pego como su sombra y con el grupo de sobrevivientes que tengamos, vamos a buscar algún barco, porque los zombies no nadan. Como soy una pésima tiradora, si tuviese que defenderme en tierra firme, pueden darme por muerta. [i]

Shitty Games

¿Newsgames vanguardistas o cacor punk?

AL GRITO DE "KULIAAH!", un cordobés fornido de musculosa verde reparte katanazos para un lado y para el otro. Uno a uno, los presuntos "choros" (con una sola r) se diluyen en manchones de sangre pixelada que tiñen un Peugeot 206 gris, al compás de "Soy Cordobés", el éxito cuartetero, chiptuneado. El nivel de decadencia toca fondo. Pero ellos no tienen la culpa: es el cacor en el que vivimos. Son sólo unos punks poniéndolo en nuestros controles.

"Keku Liao - Samurai Cordobé" es el más reciente fichín de Shitty Games. Al igual que la mayoría de sus juegos, está basado en un hecho bizarro y real; uno de esos "only in Argentina": el del cordobés que se defendió a katanazos de tres malvivientes que entraron a robar a su casa. Esperar una noticia que azote al país y plasmarla lo antes posible se ha convertido en el modus operandi de estos muchachos. Viven en estado de jam permanente: no saben cuándo harán, ni de qué va a tratar su próximo juego. Pero están ahí, expectantes, para capturar ESA noticia de oro, pasarla por un buen baño de caca, meterla en nuestras pantallas antes de que el interés se diluya y la masa popular ponga su atención en otra noticia... y el ciclo se repita. Keku Liao fue hecho en 12 horas, explotó y al momento de escribir esta nota, recibió varias actualizaciones que extendieron su propuesta (la más notable, un encarnizado torneo por una figura de acción del Samurai).

"No sé cuánto le interesan nuestros juegos a la gente", duda uno de los Shitty, "pero son los que más nos gustan a nosotros", afirma convencido. Moco (programador) y Sektor (ilustrador) conforman Shitty Games, y suelen reclutar a algún tercero para que sus cacores suenen de maravillas. Ellos hacen "la que les pinta", sin compromisos ni corrección política. Porque sus juegos tocan temas fuleros, temas por los que panelistas televisivos se agarran de los pelos en los programas de la tarde. Algo posible sólo cuando las herramientas de desarrollo y los medios de distribución son tan accesibles y abiertos como lo son hoy en día.

Y a pesar de que los Shitty sólo hagan lo que les gusta a ellos, sin reparar demasiado en si le interesa al público, algo es evidente: sí interesa. Keku Liao llegó a ser top en las novedades de fichines gratuitos y de acción de Google Play (por encima de Call of Duty, para orgullo de sus desarrolladores). Salió en C5N



Por Emiliano Leonel D'Andrea
Emol_2



mientras los periodistas debatían la culpabilidad del "Samurai", Diario Crónica le dedicó un puñado de caracteres en su cobertura del caso, y (como logro mayor), portó una impactante placa en Crónica TV que rezaba "CONSISTE EN ATACAR A LOS LADRONES CON UNA ESPADA", así, en letras rojas y ocupando toda la pantalla. De noticia a juego, y de juego a noticia: un círculo que se retroalimenta.

Aunque no lo busquen, estos juegos permiten hacer catarsis de las cosas insólitas que nos toca vivir a través del filtro del humor ácido y negro. Podemos ser un gendarme abusador, un político en una carrera electoral de corrupción, zafar de que nos roben al grito de "sacate la mochila", decidir qué mentira nos convence más acerca de una muerte dudosa, o encarnar al cordobés que hizo justicia a katanazo limpio. El compromiso en el debate de los newsgames (juegos basados en noticias de hechos reales) se funde con la confrontación despreocupada punk y su espíritu "hazlo tú mismo". No importa un gameplay complejo y equilibrado, no importan los bugs, si los gráficos son simples y descuidados, o si la música es repetitiva. Denunciamos, divirtiéndonos un poco en el camino.

Shitty Games, a simple vista, parecen un par de nerds inadaptados hablando de caca y riéndose de la vida (bueno, tal vez lo sean). Pero portan el estandarte de una de las vanguardias fichineras, y éste lleva grabados un gamepad y un sorete. [i]



¿DE DÓNDE VIENE ESE OLORCILLO? ¿HACIA DÓNDE VA?

Los Shitty Games pueden ser jugados de forma gratuita en su sitio web: shittygames.tk. Algunos tienen versiones adaptadas y mejoradas para móviles, que también se consiguen gratis en Google Play (ideal para jugar en "el trono"). Aparte de sus joyitas inesperadas, los Shitty vienen laburando hace meses en un proyecto más ambicioso. Además de prometernos mejor gameplay y bosses, parece que van a seguir el camino transmedia. La idea es sacar una serie de juegos, cada uno con su figura de acción (muñeco, bah) y su edición física en pendrive fabricados por Trucho Toys (unos quemados que hacen los muñecos custom más bizarros del planeta), junto a comics hechos por Gogogoch. Para eso, planean lanzar una campaña en idea.me, así que necesitarán nuestro apoyo. ¡Nos hacemos cacor de la emoción!



Lanzado por Capcom en 1987 para NES, Mega Man fue el primer juego en presentar una selección de niveles no lineal, pudiendo vencer a los enemigos en el orden deseado.







El primer título resultó tan innovador y desafiante para los gamers del mundo que ni siquiera su fracaso comercial pudo detenerlo. Al día de hoy, existen más de 130 títulos de esta saga.











En Japón su nombre original es Rock Man, un juego de palabras entre el género musical y "roca, papel, tijeras", en el que se inspira (cada enemigo es débil a un arma que obtenemos de otro enemigo).











Por Santiago Figueroa
Morton



Somos tan felices

Una visita a Cartoon Network

Por Cecilia Barat
@La_Barat

VIERNES, 10 AM. DESAYUNO EN LA SEDE DE TURNER INTERNATIONAL ARGENTINA. Invitados por Cartoon Network Digital, comprobamos con alegría que está a poquísimas cuadras de casa. Un hermoso edificio en el casco histórico de la ciudad. Ningún elemento indica que una de las multinacionales de broadcasting más importantes del mundo opera desde allí para Latinoamérica.

Traspasamos sin dificultades los molinetes de seguridad. Somos seis en total, de diferentes medios (IRROMPIBLES, in position!), recibidos con café con leche y medialunas, que a esa hora de la mañana se disfrutan el doble. Es la primera vez que Cartoon Network abre sus puertas para recibir periodistas y parece que no va a ser la última. Nuestros anfitriones, Lionel Zajdweber y Emiliano Sartoris, trabajan ambos para CN, el primero como gerente de Digital Media, el otro como director de contenidos, responsable también de otras señales infantiles de la misma compañía.

Un capítulo aparte son las instalaciones de Turner en Buenos Aires. Desde afuera, el edificio reciclado y acondicionado especialmente para la actividad de la empresa, no parece tan grande; pero al ingresar impacta. Subsuelos y varios pisos que asoman ventanales a un hermoso patio zen, con piedritas grises y cañares, confitería con parasoles y plantas, buenos diseños, en fin, un lugar de trabajo para disfrutar. Desde ese sitio, a minutos de Plaza de Mayo, con un staff de alrededor 850 empleados, transmite 53 señales de TV que llegan a 48 millones de pantallas en América Latina. Y no sólo tiene el mayor portfolio de canales que distribuye a toda la región sino que allí mismo genera y produce buena cantidad de contenido original para sus 16 señales propias, algunas de ellas: CNN (en sus varias versiones), Boomerang, Cartoon Network y Toonscast (para el segmento infantil-adolescente), canales de películas como TCM, TNT, Warner e I.Sat, de tendencias y entretenimiento como Glitz, truTV o de música como MuchMusic. Además de los contenidos para televisión, destinan recursos en la producción de contenidos para otros soportes digitales como web, aplicaciones para mobile y videojuegos. Cuenta con un equipamiento tecnológico de punta que le permite desarrollar y procesar varios aspectos de sus contenidos: digitalización, control de calidad, animación, doblaje y subtitulado, edición y postproducción y transmisión. Nos secretearon, casi con un hilo de voz, que el subsuelo está habitado por un robot con muchos brazos que se dedica las 24 hs a poner tapes sin chistar. Con nuestros ojos aún lagañosos, vimos un lugar con un montón de pantallas y campanas de silencio transparentes para aislarse y monitorear el sonido de las transmisiones en simultáneo (muy filme ciencia ficción años 60). Un tanque enorme de gasoil les permite no parar aunque haya una cuadrilla de Edesur en la esquina cortando un cable maestro, y aunque un apocalipsis zombie destruya todo nuestro tejido social estemos tranquilos porque la criatura del subsuelo seguirá poniendo en el horario correcto nuestros programas preferidos.

El motivo de la tertulia matutina era presentar el lanzamiento de un nuevo videojuego para móviles y tablets protagonizado por la serie animada –emitida por CN en nuestros pagos desde 2014– creada por Rebecca Sugar, quien participó



también en Adventure Time, otra joyita del canal. En “Ataque al prisma”, así se llama este juego de rol, Steven, Garnet, Amatista y Perla deben luchar contra los enemigos de la luz para salvar el mundo. Dirigido a un público infantil de 7 a 11 años, ya está disponible en las tiendas de iOS y Android. Entre mordisco de medialuna, sorbo de café, puntos de habilidad, defensa y turnos de combate, Lionel nos fue contando la importancia que asignan desde el canal infantil a la expansión de sus contenidos hacia otras plataformas como tabletas y móviles que permitan retener al público y llevar la experiencia de la pantalla de TV (el corazón de la experiencia Cartoon) a pantallas de medios interactivos, en especial a videojuegos. Con el término “ADN Cartoon” expresan que conciben a Cartoon Network como una marca de entretenimiento multiplataforma, que se convirtió en un referente para los niños, para los no tan niños y para los nada niños (¡hola, mundo!).

Ese llamado “ADN Cartoon” no es más ni menos que la semilla transmedia de la propuesta narrativa de CN, ya que no se cuenta lo mismo desde las diferentes pantallas, sino que desde cada tipo de dispositivo se accede a una parte de la historia que es la que mejor puede ser transmitida desde esa plataforma; cada nodo narrativo (o ventana) funciona de manera autónoma. La historia nunca está entera en un mismo medio, sino que converge en la mente del público que la busca activamente en múltiples ventanas, y que de paso puede intervenirla de alguna forma (los teóricos del transmedia llaman a este un público “prosumidor”, palabra horripilante como pocas, mezcla de productor y consumidor). De esta manera, se va conformando un mundo narrativo orgánico y no lineal, que permite múltiples –por no decir infinitas– expansiones.

Al día de hoy, la narrativa transmedia se ha convertido en el fetiche del momento, pero no tiene pinta de ser algo pasajero. Surgió, de hecho, de prácticas sobre los nuevos soportes digitales y de difusión, y abrió un enorme campo de acción al que las grandes productoras del entretenimiento ya están sacando provecho. Lo que se intenta cada vez más es fidelizar a las audiencias, en especial en un escenario de gran volatilidad del público y de producciones con presupuestos multimillonarios. Como sabemos, la necesidad tiene cara de hereje, y un esquema transmedia mejora las utilidades de la inversión porque retiene más tiempo al público con su propuesta amplificada. Más allá de los números, lo cierto es que el transmedia implica una revolución en las formas de narrar, que son muy complejas y que pocos las dominan aún.

Volviendo a Cartoon Network, desde el área de Digital Media están contentos con los resultados de los productos que vienen desarrollando; con orgullo nos cuentan que en México (el mayor mercado de aplicaciones de América Latina) de las apps pagas más descargadas cinco son de CN; y Copa Toon 2014 en el año del mundial estuvo primero en el ranking, sin moverse, durante mes y medio. Como yapa nos mostraron el adelanto de un próximo juego musical divertidísimo, aún en producción, con los personajes de Hora de Aventura. ¡Apúrense que le pusimos todas las fichas!

Al finalizar la visita, nos entregaron una bolsa con el cotillón más cool del mundo: pads y tazas de Adventure Time, fundas de notebooks con nuestros personajes favoritos, stickers y demás. Nos fuimos eufóricos como los niños que somos. [i]



CARTOON NETWORK







Restart Expo 2015

Capturados por la tecnología

Fotos: Agustín Bianchi

LOS EVENTOS EN NUESTRO PAÍS son cada vez más multitudinarios y, por ende, más grandes y largos. Restart Expo, que durante las dos semanas previas empapeló la ciudad, duró cuatro días y ofreció a los visitantes mucho contenido tecnológico, de ayer y de hoy.

El primer día fue exclusivo para la prensa y, aparte del plato fuerte (la presentación oficial de Battlefield Hardline), pudimos ver de primera mano gran parte de lo que iban a ofrecer los próximos días. El lanzamiento del nuevo fichín de EA llegó con todas las luces, cosplays, gameplay en vivo en pantalla gigante y varias terminales con el juego para probarlo, que estuvieron disponibles mientras duró el evento.

Dispuesto en el Centro Costa Salguero, ofreció entretenimiento para toda la familia. Las marcas más importantes de tecnología dijeron presente mostrando sus productos, haciendo sorteos y apoyando la iniciativa. Simuladores de F1, Just Dance, Oculus Rift y los últimos juegos conformaron la sección "actual". También había tecnología del pasado, como pinballs y algunos fichines de antaño. Juan Aufranc –de fama BitPix– se encargó de gamificar el evento, con una Búsqueda del Tesoro cuyas pistas estaban desperdigadas por varios de los stands. [IRROMPIBLES] estuvo ahí, por supuesto, regalando revistas a los participantes.

Los e-sports tuvieron su lugar y pudimos disfrutar competencias de alto nivel de juegos como League of Legends, Hearthstone, DOTA 2, SMITE, Starcraft, Counter-Strike: GO, Call of Duty y S4 League, con un acumulado de $120.000 en premios. Muchos de estos torneos se pasaron en pantalla gigante, con comentaristas en vivo y una amplia tribuna, desde donde cientos de personas fueron testigos de los momentos más apasionantes.

Hubo de todo y para todos, aunque tenemos algunas críticas constructivas: para la próxima se podrían utilizar mejor los 8.000 metros cuadrados del Centro Costa Salguero, agregar más consolas y juegos para que las filas sean menos largas y unificar las invitaciones, porque la acreditación de prensa fue un despiole bárbaro.

Más allá de estos detalles, es claro que los eventos de videojuegos y tecnología en Argentina recién están empezando y aunque algunas cosas pueden mejorar, y seguramente lo harán, la gran convocatoria que logró Restart Expo pone de manifiesto que el interés y la pasión de la gente llenan los pasillos de todas estas exposiciones, y demuestra cómo nos captura la tecnología. [i]

Por Tomás García
@Zripwud

Game on! IV Edición

El festival de arte, tecnología y juego abrió su convocatoria 2015



GAME ON! EL ARTE EN JUEGO nace como una propuesta a explorar las relaciones entre arte, juego, sociedad y tecnología propias al siglo XXI y en consecuencia las implicancias que el dispositivo videojuego tiene actualmente en los diversos campos de la sociedad actual: cultura, comunicación, educación, medicina, periodismo, entretenimiento, entre otros.

La exhibición abrió en 2009. A partir de allí ha realizado tres ediciones a gran escala y diversas participaciones como invitada en eventos, ferias, congresos y exposiciones tanto a nivel nacional como internacional.

La nueva edición se presenta bajo el título de GAME ON! EL ARTE EN JUEGO. HAZLO TÚ MISMO. EXPLORANDO LOS LÍMITES y continúa el trabajo de sus predecesoras ahondando en el proceso creativo, los desarrollos, investigaciones y campos de acción donde estas nuevas producciones culturales nacen y se desarrollan. La exhibición estará acompañada con una agenda de extensión cultural de forma tal que su contenido será de interés tanto para legos como para profesionales del área.

En esta ocasión el eje rector será la lógica del DIY (Do It Yourself o hágalo usted mismo). La exhibición tendrá lugar hacia fines de 2015 y estará integrada por una serie de instalaciones interactivas, videojuegos, controladores y propuestas lúdicas que han sido desarrolladas en forma independiente bajo el concepto de lo experimental.

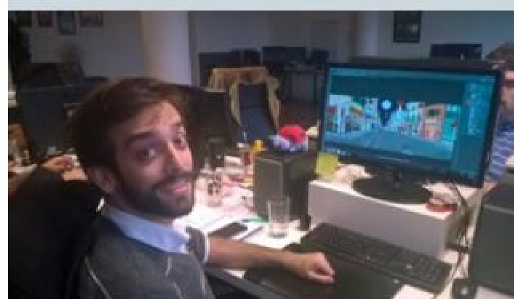
El hecho artístico que se hace presente en GAME ON! EL ARTE EN JUEGO convoca a una experiencia estética desde lo visual, lo sonoro, lo narrativo, lo conceptual y lo sensorial. El recorrido demanda una respuesta activa del público visitante. En mayor o menor medida los cuerpos se convierten en parte de la obra, la activan, la transitan, se sumergen en ella para convertirse en protagonistas.

GAME ON! está trabajando ya junto a artistas y desarrolladores en la preparación del contenido. Aquellos interesados en presentar sus propuestas pueden escribir a info@objeto-a.com.ar [i]



OKHLOS

El estudio argentino Coffee Powered Machine está haciendo uno de los juegos más originales del momento. ¡En Okhlos dirigimos una turba de griegos enfurecidos que quieren reventar a los dioses del Olimpo y a lo que sea! Okhlos combina pixel-art estilo 16-bit con escenarios 3D interactivos y ciudades procedurales. Saldrá este año para Windows, Mac y Linux. Atención que ya está en Steam Greenlight y se abrieron las pre-orders con la opción de ser un personaje en la turba. ¡Fue nominado por mejor gameplay del Big Festival en Brasil! In Position aquí: okhlos.com [i]



DOG MENDONÇA & PIZZA BOY

Estuvimos en las oficinas de OKAM Studio (Último Carnaval, ver i17). Allí conocimos en persona a Filipe Melo, creador principal del comic más increíble y popular de Portugal, publicado en EE.UU. por Dark Horse. Filipe estuvo en Buenos Aires viendo el progreso de la aventura gráfica basada en sus personajes (un detective de lo paranormal y un demonio en el cuerpo de una nena). Fue una experiencia fantástica charlar con los creadores de esta locura, entre quienes está el célebre Santiago Villa. Tendremos más noticias en nuestra web. El juego estará disponible este año. Miren: dog-pizzaboy.com [i]

BATMA

ARKHAM KNI



WARNER BROS INTERACTIVE ENTERTAINMENT | ROCKSTEADY STUDIOS | ACCIÓN | WIN, PS4, XO

***HAY UN TRAJE QUE TODOS QUEREMOS VESTIR.** Hay una capa con la que todos queremos proyectar la más amenazadora sombra sobre los villanos de Ciudad Gótica. Hay un afán de ajusticiar la impunidad de la noche que todos queremos cumplir. Hay una frase que, mirando a un criminal a los ojos mientras lo sostenemos del cuello, todos queremos exclamar.*

Por Santiago Figueroa
Morton



Hay algo que un hombre no puede cambiar. No puede cambiar de BATIPASIÓN. ¿Existe algo más lindo que encarnar al Caballero de la Noche y repartir piñas a las mandíbulas de todos esos delincuentes que pueblan las calles de Ciudad Gótica? ¿Se puede sentir algo tan bonito como cuando nos dan un batiarma nueva y salimos a probarla con los maleantes desprevenidos? Colgarlos de las gárgolas, dinamitarles el suelo, aturdirlos, trabarles las ametralladoras... aaah, que lindo es ser venganza. Ser la noche. Ser Batman.

LA EXPERIENCIA DEFINITIVA

Allá por el año 2009, un pequeño equipo llamado Rocksteady Studios, con un solo juego en su haber, nos prometió la "experiencia Batman" más lograda hasta la fecha. Y vaya que lo consiguieron. Luego de Arkham Asylum, nada volvió a ser igual.

El género de juegos de acción presenciaba la irrupción de un estilo de combate que se transformaría en un modelo a seguir. Al fin teníamos un juego del murciélago con un gran apartado visual y una buena historia (escrita por Paul Dini), original y bien contada hasta en el más mínimo detalle. El casting de actores de voz contaba con Kevin Conroy en la voz de Batman y el mismísimo Mark Hamill como The Joker, un rol que ya había hecho completamente suyo en los tiempos de Batman: la Serie Animada. ¿Qué más podíamos pedir? Bueno, quizás aceitar un poco los controles, agregar más villanos populares, otros personajes jugables, y el poder salir de la isla del asilo para visitar Ciudad Gótica.

Ustedes lo piden, Rocksteady se los da. Dos años después tuvimos Arkham City, en donde podíamos recorrer (parte de) la ciudad tanto con Batman como (en parte) con Catwoman, con una (en parte) nueva historia y con un arsenal (parcialmente) renovado. Más acertijos, Robin y Nightwing (en parte) jugables, controles mejorados y aún más cosas para hacer. Nada mejor que planear sobre las calles, de edificio a edificio, rastreando pedidos de auxilio o aterrizando sobre criminales sólo por gusto. Éramos Batman... en parte.

Pero nos volvimos ambiciosos, y empezamos a pedir más. Queremos toda la ciudad, sin excusas. Queremos combatir junto a la "familia". Queremos que la historia no se resienta por la necesidad de meter villanos. ¡Queremos el batimóvil! Queremos la experiencia definitiva. Y Rocksteady nos escuchó, otra vez.

BATMAN SIMULATOR 2015

Luego de algunas idas y vueltas, y un Arkham Origins que fue el equivalente a una picadita antes del asado, por fin podremos saciar nuestro apetito por ponernos las botas del Caballero de la Noche. Pensado como la entrega final de lo que originalmente fue ideado como una trilogía, Arkham Knight será el punto máximo de la saga, con un apartado visual superior y nuevos trucos bajo la manga. Para lograr esto, la franquicia da un salto de generación, apuntando a las consolas (y PCs) más potentes del mercado.

Desde el comienzo, toda Ciudad Gótica (que está más leeenda que nunca) se encontrará abierta para que la recorramos.





ARKHAM EN OTROS MEDIOS

La historia que se cuenta a través de los juegos de la saga es tan prolífica que un filme y toda una línea de comics acompañan cada entrega. Para Arkham Asylum tuvimos "Road to Arkham", un número de 16 páginas que cuenta los sucesos anteriores al juego. Con Arkham City, se redobló la apuesta a través de una miniserie homónima de cinco números más un número especial en formato digital, todo escrito por Paul Dini. La historia esta vez está situada unos meses antes de los eventos del segundo juego. Una vez lanzado el título, fue seguido por "Arkham Unhinged", colección que consta de 58 números y dejó de publicarse en 2013. En el medio, durante 2012, se lanzaron seis números digitales de un comic llamado "Arkham City: End Game", encargado de llenar el hueco entre el final de Batman: Arkham City y el DLC Harley's Quinn Revenge.
Un comic-precuela digital del Arkham Origins tampoco se hizo esperar, esta vez con formato dinámico, incluyendo efectos de sonido, banda sonora y múltiples finales. El film Batman: Assault on Arkham fue estrenado en 2014, con una historia ubicada dos años después de Arkham Origins, dando pie a lo que luego sucedería en Arkham Asylum.
Y finalmente, lo que querías saber... sí, hay un comic digital llamado Batman: Arkham Knight que comenzó a editarse en febrero de este año a modo de precuela, con el que podremos saber más acerca del misterioso caballero de Arkham y todo el caos que se nos viene encima.

No sólo a pie o planeando, sino también con el auto icónico de Batman, blindado y armado para la ocasión. Como otros juegos de mundo abierto, surcaremos el asfalto para ir velozmente de un punto al otro, incapacitando enemigos a nuestro paso. Cuando se nos plazca, podremos eyectarnos y caer sobre algún delincuente desprevenido con la fuerza de nuestras batibotas.

Situado un año después de Arkham City, el peligro será mayor que nunca, con Espantapájaros suelto en las calles. Lo veremos aliado con los villanos sobrevivientes (no spoilers) y un nuevo, poderoso rival que se hace llamar "el caballero de Arkham". Tanto caos obliga a los ciudadanos a evacuar por completo. Ciudad Gótica se vuelve zona liberada y será nuestra tarea, como siempre, volver todo a la normalidad. Pero ¿podremos solos?

COMBATES MÁS INTENSOS

¡Qué placer cuando cincuenta energúmenos se nos vienen al humo, y en una bella coreografía los atendemos a todos! Bloqueando ataques, devolviendo cajonazos, inmovilizando a los armados, esquivando fierrazos y yendo de una punta a la otra de la pantalla al cantito de "piña para vos, patada para vos, piña para vos". El sistema de enganche de ataques con el que cuenta la saga es el que logra que cada combate, mientras más multitudinario, más épico resulte. Y encima, ahora, vamos a poder contrarrestar ataques, revolear un enemigo contra el otro, y cuando nos hagamos los ninjas vamos a poder bajar tres

¿NUESTRA PC SE LO BATIBANCA?

Si bien los requerimientos mínimos no son tan pretenciosos como esperábamos, va a hacer falta una linda máquina para correr este juego como se lo merece.

Para el mínimo, estás bien con un Windows 7 SP1 o Windows 8.1 (ambos de 64-bit), un procesador que vaya entre 2.67 GHz a 3.4 GHz (con un i5 salís andando), tarjeta de video de 3 GB a la par de una NVIDIA GeForce GTX 660, 6 GB de RAM, 45 GB de espacio y DirectX 11.

Lo recomendado es Windows 7 SP1 o Windows 8.1 (ambos de 64-bit), un procesador entre 3.4 GHz a 4 GHz (de un i7 para arriba), una tarjeta de video de 3 GB a la par de NVIDIA GeForce GTX 760, 8 GB DE RAM, 55 GB de espacio y DirectX 11.

Para Ultra, es igual que lo recomendado, pero con una tarjeta de video de 3 GB a la par de NVIDIA GeForce GTX 980.



tipos de una mientras nos mantengamos sin ser descubiertos (con el típico efecto de cámara lenta).

Pero a veces nosotros solos no bastamos. Por algo los superhéroes tienen sidekicks ¿no? Así que en esta aventura nos van a ayudar Robin, Nightwing, Catwoman e incluso Azrael, con quienes vamos a poder usar algo llamado "Dual Play". Parecido a lo que ya experimentamos en GTA V, este sistema nos permitirá alternar el control entre personajes a mitad de la pelea. Por si creías que los combates no se podían hacer más increíbles.

El anuncio de esta modalidad trajo la cuestión del co-op (es decir, poder jugar con amigos), algo que Rocksteady descartó por completo. "Estamos haciendo un juego de Batman, y eso significa crear una experiencia de un sólo jugador". Conciso.



LA CIUDAD ES NUESTRA

Ya era hora. A partir de esta entrega, vamos a poder subirnos al batibólido para viajar a puntos lejanos, llamándolo con tan sólo un botón. No habrá ningún atajo para atravesar grandes distancias, así que deberemos valernos de este vehículo. Pero las calles están pobladas de guerra y Batman lo sabe, por lo que el Batimóvil va a estar completamente blindado, preparado para combatir otros vehículos, y equipado con armas no mortales.

Lo que está mortal es el diseño, una cruza entre todas las versiones (serias) que conocemos, pasando por Tim Burton, la Serie Animada y la saga Nolan. El Batimóvil es la vedette de esta entrega, y Rocksteady se aseguró de que luzca impecable. Por supuesto, ningún cochecito a control remoto nos va a quitar el placer de

LA SAGA ARKHAM, TÍTULO POR TÍTULO

Batman: Arkham Asylum (2009) fue el primer juego de la franquicia, revolucionario para los estándares de aquella época. La historia nos introduce al corazón del asilo que alberga los criminales más peligrosos de Ciudad Gótica. Batman visita la isla para escoltar la detención de Joker, pero luego de que el príncipe del crimen consigue librarse y revele la emboscada, deberemos detenerlo una vez más. Dotado del mejor guión de la saga hasta la fecha, Arkham Asylum vendió más de cuatro millones de copias, con un promedio en Metacritic de 91.

Batman: Arkham City (2011) comienza con un sector de Ciudad Gótica cedido al gobierno para fortificarlo y encerrar a los criminales allí (no se me ocurre una decisión más estúpida). Esta cárcel urbana liderada por Hugo Strange pronto prueba ser una fachada (¿no me digas?) y Batman debe salvar las papas una vez más. Aquí la historia se debilita en favor de forzar la presencia de más villanos clásicos, pero el sistema de combate mejora una barbaridad y jugar con Catwoman es un placer. Arkham City vendió más de cinco millones de copias, con un promedio en Metacritic de 91.

Batman: Arkham City Lockdown (2011) marca la llegada de la saga a los smartphones, con un minijuego muy simplificado que intenta contar más o menos la misma historia que su hermano mayor. Por supuesto, no hay comparación, pero está bien para pasar el rato.

Batman: Arkham Origins (2013) fue desarrollado por Warner Bros Games Montréal mientras Rocksteady estaba ocupado con el salto generacional. A modo de precuela, acá encarnamos a un joven Batman, más brutal. Cinco años antes de Asylum, llega la noche de Navidad y Black Mask se atreve a ponerle precio a la cabeza del murciélago. Ocho villanos harán de todo para cobrar el cheque, incluyendo a un Joker que está a punto de conocer al hombre que dará sentido a su vida. Origins es más de lo mismo, sí, pero se la banca solito con un buen desarrollo de personajes, un mapa más grande, más juguetitos y la presencia de Deathstroke. Vendió más de cuatro millones de copias y tiene un promedio en Metacritic de 74.

Batman: Arkham Origins Mobile (2013) fue un segundo intento de capitalizar el mercado de los celulares, a cargo de Netherealm Studios, creadores de Mortal Kombat. El resultado es obvio: un juego de pelea similar a los que ya hay disponibles de Injustice y MK, de descarga gratuita y microtransacciones.

Batman: Arkham Origins Blackgate (2013) fue desarrollado por Armature Studio, encargados de Metal Gear HD Collection y el port a PSVita del Injustice. Se lanzó primero para PSVita y 3DS, y unos meses después lo hizo en las demás consolas a través de una edición deluxe. La historia se sitúa 90 días después de los hechos de Origins, en medio de una guerra de bandos entre Joker, Pingüino y Black Mask en plena prisión de Blackgate. Allí contaremos con la ayuda unos jóvenes Catwoman y James Gordon. La exploración se realiza en 2.5D y presenta un estilo más metroidvania de lo habitual, sacrificando el mundo abierto. Tiene un promedio en Metacritic de 68.

Batman: Arkham Underworld (2015) recientemente anunciado, es un nuevo juego mobile aún en fase de desarrollo por Turbine (creadores del MOBA Infinite Crisis) en el que tomaremos el rol de un jefe criminal. Nuestra misión será preparar nuestro escondite y protegerlo contratando matones y supervillanos, aplastando a los rivales y cuidándonos del mismísimo Batman. ¡Suena divertido!

Suicide Squad (???) quizás no quepa técnicamente dentro de la saga de Arkham, pero hay una pequeña referencia al final de Arkham Origins que podría situarlo en este universo. Geoff Johns afirmó en 2012 que el juego estaba en desarrollo, siendo muy probable que esté a cargo de Warner Bros Games Montréal. El estreno de la película en 2016 puede ser un buen disparador para que este proyecto vea al fin la luz.

BREAKING BATMAN

Esta saga siempre se destacó por contar con grandes actores de voz, y en esta última entrega pusieron toda la carne al asador. Además de contar con el regreso de varios veteranos como Kevin Conroy en la piel de Batman, Tara Strong como Harley Quinn, Nolan North como el Pingüino y Troy Baker como Dos Caras, Jonathan Banks se une a la partida como la voz del comisionado James Gordon. ¿Conocen a Banks, no? Es el actor que hace de Mike en la premiada serie Breaking Bad. Además, se suman John Noble (quizás lo conozcas de Fringe) como Espantapájaros, Ashley Greene como Bárbara Gordon y Scott Porter como Nightwing.

planear sobre la ciudad, una habilidad que viene mejorada. Ahora podremos llegar más alto, deslizarnos más rápido, cubrir más distancias y hasta usar el batigancho para cambiar de dirección en pleno vuelo. De lujo.

UN CABALLERO MÁS OSCURO

Hay un enemigo poderoso suelto en Ciudad Gótica, más despiadado que el resto. Se hace llamar Arkham Knight, y su deseo es humillar a Batman. Es un gran estratega militar y viste una armadura de última tecnología con un diseño que, a simple vista, intenta parodiar al traje del Caballero Oscuro. ¿Quién es este extraño enmascarado? Los desarrolladores prometen que es un personaje nuevo especialmente creado para esta historia, por lo que no esperemos un giro en que se saca la máscara y resulta ser la Tía Harriet (un momento, ¡eso sería genial!).

No bastando con la amenaza de Espantapájaros y sus toxinas del miedo, Batman deberá enfrentar a este nuevo villano que buscará llevarlo al agotamiento físico y mental. O sea, hacerlo batipuré.

BATMAN DEL FUTURO

Rocksteady se dio cuenta desde el primer momento que el broche de oro ideado para esta saga se destacaba por su ambición. Las generaciones de consolas anteriores, y la Wii U con su potencia reducida, quedaron descartadas de una, ya que el equipo no quería que la compatibilidad entre plataformas los limite. No fue fácil, y tuvieron que insistirle a los que mandan arriba que el desarrollo de este juego iba a ser más lento y caro de lo habitual, pero que iba a valer la pena.

Todo fue llevado al máximo: para abrir paso al Batimóvil, las calles de Ciudad Gótica fueron ensanchadas. El tamaño del mapa será (más o menos) cinco veces mayor al visto en Arkham City. El número de enemigos fue cuadriplicado. Incluso han llegado a afirmar que un sólo personaje tendrá la misma cantidad de polígonos ¡que todo el entorno de Arkham Asylum! Si Rocksteady cumple, podemos estar ante el verdadero comienzo de la nueva generación.

Todas las fichas están puestas en el desembarco de la mayor aventura jamás vista del justiciero encapotado. La cita es el 23 de junio en PlayStation 4, Xbox One y PC. ¿Estás listo para ser Batman? Nosotros sí, y por las dudas ya empacamos el batirrepelente de tiburones. [i]

¡SANTOS DLC, BATMAN!

Todos tenemos una relación amor-odio con el contenido DLC, y el debate entre si el contenido fue recortado del juego principal o se desarrolló en paralelo, si vale lo que vale, que si es justo que sea exclusivo.
La cuestión es que Arkham Knight no es la excepción y ya de arranque nos anuncian todos estos contenidos extra (la mayoría se consigue por pre-order en ciertas tiendas) para expandir la aventura:

BATGIRL: *En este último tiempo, el alter-ego de Barbara Gordon está volviendo a ganar protagonismo, gracias a los talentos detrás de su nueva saga comiquera en la que pudimos verla lidiando con el stress post-traumático y su rehabilitación física, luego de que Joker irrumpiera en su casa y le disparara dejándola en silla de ruedas.*
Es grato, entonces, recibir esta expansión en la que podremos jugar como ella en sus primeros tiempos como Batgirl, en algo llamado "Story Pack" que asumimos, es un pack de mapas de Desafío con narración encima. La descripción dice que transcurre en una nueva locación, pero no sabemos cuál.

HARLEY QUINN: *Creada por la gran Serie Animada de los '90, la doctora Harleen Quinzel, una admiradora y enamorada de Joker que decidió convertirse al crimen, está en boca de todos a partir del rodaje de la película Suicide Squad que la tiene como uno de los personajes principales. Por eso, no podía ser menos y acá tiene su propio DLC con otro "Story Pack" a modo de precuela que la sitúa en Blüdhaven, una ciudad vecina. Con Harley deberemos infiltrarnos al Departamento de Policía y liberar a nuestra colega Poison Ivy a fuerza de batazos.*

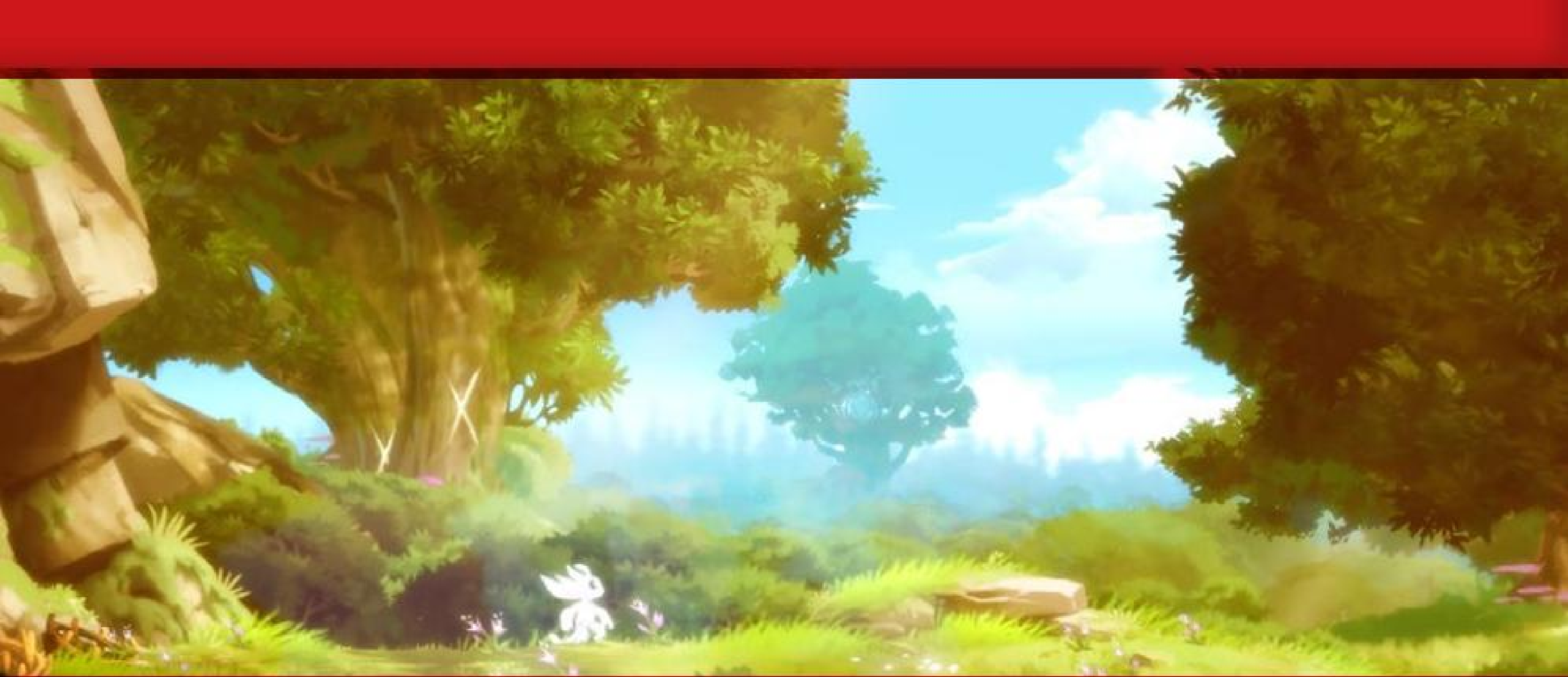
RED HOOD: *Trágica historia la de Red Hood, entidad encarnada por más de un personaje, siendo el propio Joker y Jason Todd los más prominentes. En esta ocasión, tenemos otro de estos Story Pack protagonizado por él (no sabemos aún quién estará bajo la máscara) y ya nos han advertido que, a diferencia de Batman, no tendremos piedad con los criminales. Red Hood no tiene reglas y no le importa disparar o torturar a quienes se crucen por su camino.*

MÁS HISTORIA: *"Temporada de infamia" e "Historias de Ciudad Gótica" es el nombre de nuevos DLCs que expandirán la aventura, pudiendo jugar nuevas misiones exclusivas con Batman y sus aliados, en eventos que transcurren antes y después de la historia de Arkham Knight. ¡Nuevos super-villanos clásicos van a aparecer acá!*

PESADILLAS: *Como ya es costumbre, uno de los DLC, exclusivo (por un tiempo) para jugadores de PS4 es un pack de misiones en las que enfrentaremos al Espantapájaros en su terrible mundo pesadillesco. Oh, esto nunca envejece.*

CARRERAS: *Ya que está el Batimóvil ¿Por qué no hacer pistas de carrera? Cada escenario va a presentar un nuevo skin del automóvil basado en previas adaptaciones e incluso la pista estará tematizada a la era correspondiente.*

SKINS: *Como siempre, skins. Justice League 3000, el Batman de los '60 (ambos exclusivos de PS4) entre otros, pero también habrá para el resto de los héroes incluyendo a Nightwing, Robin y Catwoman.*



REVIEWS >>>>>

Titan Souls

En la sombra del coloso

CAZAR TITANES NO ES PARA CUALQUIERA. *Menos si lo único que tenés es un arco y una flecha. Una. Sola. Flecha. Pero con perseverancia y dedicación todo se puede, hasta liquidar una parva de titanes extintos que salen de la tierra misma para arruinarnos. O al menos eso nos demuestra esta aventura.*

Como muchos otros títulos, Titan Souls encuentra su lugar en el misterio. Arrancamos en un mundo lleno de preguntas y un puñado de puertas a disposición. Detrás de cada una de ellas, esperan bosses muy diferentes entre sí, que ponen a prueba el ingenio, ya que nuestra fuerza está limitada a una simple flecha. No hay niveles que subir ni habilidades que desbloquear. El que aprende durante la experiencia no es el protagonista sino nosotros, los ávidos jugadores, sedientos de nuevos desafíos que Titan Souls nos brinda a granel.

Superados los primeros retos, el mundo se abre ante nosotros, libre para ser explorado, rebosante de misterio e historia. Eso sí, la narrativa es muy pasiva, pero está ahí para quienes quieran encontrarla. No es obligatoria ni necesaria, pero hay suficiente para ver y hacer. No sólo son escenarios variados y hermosos, sino que muchos de los lugares donde residen las criaturas jefe no son fáciles de encontrar y requieren de una exploración tenaz.

En pocas palabras, Titan Souls es una galería de bosses. No hay enemigos de relleno y es necesario "activar" cada encuentro para pelear. Y como tal, cada uno de estos está diseñado con sumo cuidado. Desde su apariencia hasta sus mecánicas, variadas y atractivas. Los chicos de Acid Nerve hicieron un gran trabajo en cada uno de los enfrentamientos y exprimieron hasta el último dato del Manual del Jefe Final, para que los desafíos no se terminen nunca.

Volviendo al temita de la flecha. Si nuestro plan es explorar una misteriosa tierra con titanes extintos, quisiéramos llevar más pertrechos, pero este no es el caso. De principio a fin debemos valernos de una única flecha y tener la habilidad de recuperarla. Aunque suene terrible, queda a la perfección con el diseño, ya que todos estos jefes mueren con un simple tiro. Más allá de algunas excepciones que requieren sacarles una protección, después de eso, sucumben bajo la misma regla. Esto hace cada encuentro más interesante porque podemos olvidarnos de la fuerza y concentrarnos en ser precisos y eficientes.

Estas dos palabras están muy presentes en dos de sus mayores inspiraciones, por un lado la saga Souls, y por el otro, el clásico de PS2, Shadow of the Colossus, pero podríamos decir que esta es una experiencia más "pura" porque logra eliminar lo que está de más y lleva todo a la simple expresión de nuestra propia habilidad.

Titan Souls es una experiencia efímera (cuatro horas de juego) pero muy agradable. Desde la estética y las mecánicas. No es imposible, no es la clase de desafío que nos lleva a romper cosas, sino una más honesta, que siempre va pidiendo un poco más de nosotros, hasta llegar al final del camino. [i]

***LOS DATOS*:**
- DEVOLVER DIGITAL
- ACID NERVE
- ACCION
- WIN, MAC, PS4, PSV

QUÉ ONDA:
Una aventura muy cuidada con elementos que conocemos bien.

LO BUENO:
Los gráficos, la música, el diseño de cada boss, la libertad para explorar.

LO MALO:
Corta duración. No es más que una galería de bosses. Por momentos demasiado críptico.

Por Tomás García
@Zripwud

78%



Bloodborne
El mico debe morir

SUCUMBO ANTE EL PÁLIDO REFLEJO, el hipnótico poder de luna esbozada en la sangre. Allí me encuentro, frente a los abismos azabaches, ventanas a otro plano. El escenario es espantoso. Las víctimas desperdigadas por aquí, por allí; su sangre, la luna... Pero no puedo horrorizarme. ¿Cómo podría con semejante despliegue? Ella, inmaculada, me baña con su brillo. Aquella paz que emanaba logra mitigar el preciso dolor de la cuchilla abriéndose paso por mi pecho. Aferro mis ojos a los del cazador una última vez. ¿Quién es la verdadera bestia?

HP Positivo

La vista se esclarece y un anciano decrépito ofrece un primer plano al mejor estilo "Ren y Stimpy". Mientras reposamos en la hermosa camilla de aquel antro de mala muerte, comienza su cháchara; no es el mejor despertar, pero solo podemos ser oídos. Entre sus crípticas frases, nos recomienda firmar un contrato y, así, es hora de darle colores al rostro, de meter el gancho. Tras empolvar los cachetes a gusto, moldear al protagonista, nuestro cordial camillero empezará la transfusión. Los párpados comienzan a pesar, la imagen se nubla. Tranquilo, es solo un mal sueño. Bienvenido a Yharnam, existe un poco de nosotros en vos ahora.

BloodSouls

Para quien ya haya experimentado la marca del peregrino, le será imposible evitar la reminiscencia. Pero, siendo la continuación espiritual de la continuación espiritual, no podía esperarse menos. No obstante, esta moneda tiene dos caras. BloodBorne nos presenta las mecánicas de un fichín de acción y rol en tercera persona. Recorreremos las callejuelas empedradas o los tétricos bosques, aniquilando a diestra y siniestra a todo bicho que nos mire feo; es esta la travesía dispuesta en pos de obtener respuestas y, por consiguiente, los medios para perfeccionar la carnicería que nos facilite aún más respuestas. Ese será nuestro trabajo como cazador, ¡y nos encanta!

Los entrañables yharnimitences han perfeccionado el uso de la sangre como materia prima, base de la economía corriente de la que dependeremos. Desde potenciar las habilidades a la compra de chucherías, pagaremos con sangre... de más está decir que sólo existe una forma de conseguirla. Como su antecesor, tendremos que hacer uso preciso de nuestra concentración y reflejos para cruzar la velada ilesos; toda acción cuenta y tiene su precio. Correr, saltar, golpear o esquivar, habilidades básicas de alguien que se jacta de aventurero, serán regidas por nuestra stamina. Un movimiento en falso, un golpe de más, y estaremos viendo las letras rojas más de lo habitual. Este estado de alerta tiene pocas pausas, ya que el juego nunca se detiene. Para poder meditar y planificar, deberemos regresar a nuestro taller a través de los puntos claves diseminados por el mundo. Así mismo, y como antaño, el juego promueve la interacción entre jugadores con el estilo propio de la saga.

Otros cazadores serán capaces de involucrarse en nuestro mundo, convirtiéndose tanto en amigos como enemigos, ya sea

Por Gastón Coconier
@Gcoconier



por cosas tan simples como dejar una nota, como por participar activamente en el relato. En esta ocasión, aquello que se conoce como "invasión" se complementa con la incorporación de los cálices, ítems que al ser recuperados servirán para la creación de calabozos especiales.

A killer on the loose

Como es costumbre, entendemos poco y nada en términos de narrativa, pero eso no va a evitar que corramos al encuentro de los bicharracos para repartir tortazos. Dos pasos dentro del lúgubre edificio y ya tenemos presa. ¡Bam! Sí, pequeñín, ¡tu primera muerte! Tras el zarpazo trapero, el cartelón de muerte, el rostro se despega del pastizal y, frente a nuestros ojos, aquel lugar de ensueño que será nuestra guarida durante la larga noche. Ya eres un cazador, prepárate para cazar. Es aquí cuando quienes ya llevan las marcas de las anteriores entregas en su espalda tendrán esa extraña sensación francesa.

¿Usted lee a Sutter Cane?

El misterio, la confusión y el horror siguen presentes, envuelven nuestros pasos; otra característica heredada (y apreciada). Podemos observar una clara influencia del autor estadounidense H.P. Lovecraft en el folklore labrado. Éste no solo impacta a la vista, sino que también revuelve un contenido profundo, filosófico. La línea entre las criaturas y el cazador se desdibuja. El apartado gráfico lo hace posible, la estética victoriana, steampunk y gótica que exuda el jueguillo es hermosa. Los sonidos viscerales y los graznidos a la vuelta de la esquina, dejan su marca. Pero aun así, cabe destacar que esa inspiración es menos genuina que en las otras entregas. El diseño no está para nada mal, pero no explota el potencial.

Destilando sangre

Los títulos anteriores se caracterizaban por su dificultad. BloodBorne, en contraposición, es mucho más accesible. Bajo la premisa de un juego más ágil, se optó por cambiar varias mecánicas de la vertiente previa y, con ello, una corrupción en el linaje. Muchas elecciones son bienvenidas, pero otras denotan una simplificación grosera o incluso una involución de la saga. Los elementos "RPG" se ven reducidos significativamente y, en definitiva, estaremos al mando de un solo estilo de personaje con algunas diferencias entre configuraciones. Se pone menos atención a la hora de equilibrar estadísticas y más en el machaque de carne. La penalización es realmente benigna, y llegará el momento en que quien recuerde lo arduo de obtener Almas, perdón, "Ecos", reirá al respecto. Trágica es la pérdida del controvertido "trolling", tan pero tan propio. Pero nada es tan nefasto como regresar a un estadio inferior en cuanto a mecánicas de viajes. Disminuye considerablemente el paso de la aventura el regresar a nuestro refugio para poder seleccionar nuevo destino. Esto, en combinación con los fantásticamente largos tiempos de carga, impropios de la nueva generación, crea una incomodidad que no debería existir.

Bajo ningún concepto nos encontramos ante un mal juego, de hecho es toda una experiencia pero, lamentablemente, no es un gran ejemplo del modelo darwiniano. [i]

LOS DATOS:
- SCEA
- FROM SOFTWARE
- ACCIÓN / RPG
- PS4

QUÉ ONDA:
Una grotesca y violenta aventura de acción y RPG dentro de un interesante oscuro mundo gótico.

LO BUENO:
La historia, estética y folklore. La incorporación de nuevas mecánicas que agilizan la experiencia. Los conceptos frescos sumados a una buena fórmula.

LO MALO:
Los tiempos de carga. La simplificación y pérdida de ciertas otras mecánicas que marcaban la diferencia. La reducción en la dificultad.

80%

Worlds of Magic

Magia y... algo más

LOS DATOS:
• WASTELANDS INTERACTIVE, LUCID DREAMS
• ESTRATEGIA
• WIN, MAC, LINUX

QUÉ ONDA:
Estrategia por turnos y rol, bien combinados. Una buena opción para los amantes del género.

LO BUENO:
Gráficos agradables. Gran cantidad de opciones a la hora de personalizar partidas y a los avatares que nos representarán.

LO MALO:
Nada innovador. No termina de explotar todas sus opciones. Tutoriales escasos y poco claros.

Por Renzo Adamo
Hiórgal

60%

UN EJÉRCITO DE NO-MUERTOS. ¿Hay acaso algún tipo de fuerza mejor? Los muertos no descansan, no tienen miedo, no sienten dolor. Por supuesto, deben ser dirigidos por un poderoso Nigromante. Alguien versado en las artes oscuras, con gran capacidad para provocar miedo en sus enemigos y potenciar a sus aliados de ultratumba.

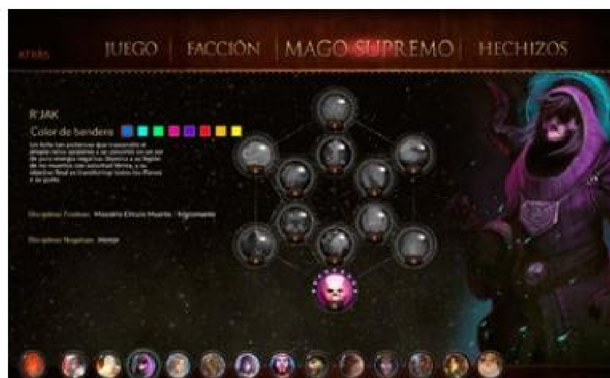
Worlds of Magic se presenta como un juego de estrategia por turnos, en el cual debemos formar ejércitos para combatir contra las fuerzas del oponente, ya sea la CPU o algún otro jugador en forma online. Hay elementos tácticos en los combates, al momento de que dos ejércitos colisionan. Podemos atravesar la campaña principal o jugar partidas personalizadas.

El tiempo que podemos llegar a invertir en las pantallas de creación de partida es elevado. ¿Cuánto nos lleva moldear un héroe digno de nuestra devoción en un juego de rol como Dragon Age? Bueno, a eso agréguenle la selección del mundo/plano donde jugaremos, así como el ejército/facción que utilizaremos. De esta forma resultarán partidas sumamente personalizables en las que sentimos que estamos jugando de la forma que más deseamos.

Primigenio (la opción por defecto), fuego, paraíso, sombra... son sólo algunos de los Planos donde podremos jugar. Estos harán que la partida varíe en algunos aspectos. Los planos más balanceados carecen de algunos de los recursos más valiosos. Una vez elegido el mundo, deberemos optar por una facción: enanos, profanos, elfos oscuros y draconianos, entre otras. Los Draconianos podrán volar pero su población crece de forma muy lenta. Los Profanos serán inmunes al agotamiento pero no podrán tener razas subordinadas. Y así.

Al momento de moldear a nuestro Mago Supremo (el líder de nuestros ejércitos), habrá a disposición una cantidad de puntos para repartir entre diversas disciplinas y círculos de poder que determinarán qué tipo de Campeón queremos tener. Como el proceso de creación es algo complejo, podremos echar mano a Magos Supremos pre-generados que nos facilitarán la vida. Finalizado nuestro avatar, seleccionaremos los hechizos disponibles dentro de una enorme lista que variará dependiendo del tipo de nuestro Mago Supremo.

Los gráficos del juego cumplen con los estándares de este género. Los diseños de las unidades, si bien algo básicos, se ven agradables. Sin embargo, Worlds of Magic, que dice ser "una secuela espiritual" de Master of Magic (1994), no aporta nada nuevo y termina siendo un juego más entre tantos otros.



Westerado: Double Barreled

Una pistola, una venganza y un misterio por resolver

PARECÍA UN DÍA COMO CUALQUIER OTRO EN CLINTVILLE: árido y caluroso. Fue entonces cuando llegó. Era un vaquero joven con fuego en sus ojos, manos rápidas y un revolver calzado en la cintura. Según contaba, buscaba a un forajido misterioso que la noche anterior había asaltado su rancho. Pobre, sabíamos quién podría haberlo hecho, pero no osábamos meternos en líos por un extranjero. Sin embargo, el muchacho estaba determinado; había jurado que encontraría al culpable y nada ni nadie lo detendrían hasta encontrar justicia a la manera del Oeste. Él no lo sabía, pero el destino de nuestra región yacía en sus manos.

Westerado es un homenaje a los "spaghetti western" –un subgénero muy popular del western nacido a mediados de los '60– en forma de un videojuego que esencialmente nos permite dirigir y protagonizar nuestra propia película. Después de una gran tragedia que sufre nuestro héroe, su hermano le entrega un revólver y él jura vengarse. De ahí en adelante, lo que hagamos hasta conseguirlo queda en nuestras manos.

Dado que la identidad del forajido responsable de nuestra desgracia nos es desconocida –y varía cada vez que uno juega– la única opción que nos queda es hablar con los habitantes de la región y ayudarlos con sus problemas. En agradecimiento, nos tirarán pistas para reconstruir su imagen: la forma de su sombrero, el color de sus ropas, el tipo de hebilla de su cinturón, su estructura física; con estos datos vamos armando nuestro propio identikit.

Algo que llama la atención en este título es el punto hasta el que llega la libertad del jugador. No sólo podemos sacar el arma en medio de un diálogo, ya sea para intimidar al otro, demostrar coraje o robar un banco, sino que es posible dejar a cualquiera hecho un colador, incluyendo a los NPCs importantes de la historia.

Así mismo, todos los conflictos pueden resolverse de distintas formas y los NPCs y el mundo reaccionan de acuerdo a ello; incluso los bandidos huyen despavoridos si tenemos reputación de haber matado a cientos de los suyos.

Con respecto al combate, es sencillo pero interesante. Está basado en tres acciones principales: sacar el arma, amartillarla y luego disparar. Sólo se puede tirar de forma horizontal –algo que recuerda a los clásicos duelos de las películas– y no hay un límite de munición total, pero cada bala o cargador se introduce de manera individual y eso consume tiempo que en medio de un tiroteo es más que precioso. Si nos tiran, perdemos uno de nuestros tres sombreros, y como todos saben, sin sombrero no hay vaquero. Si bien podemos reabastecernos en la mercería, se dice que los pistoleros más hábiles disparan al sombrero de sus enemigos y los toman del suelo.

En resumen, Westerado es un título muy cambiante; dos partidas nunca serán las mismas. Con su impresionante banda sonora, su acción de película y la forma en la que a cada jugador le da una experiencia única, es muy difícil no recomendarlo, especialmente a fanáticos del género. [i]

LOS DATOS:
- ADULT SWIM GAMES
- OSTRICH BANDITOS
- ACCIÓN/AVENTURA
- WIN, MAC

QUÉ ONDA:
Una aventura por el Viejo Oeste en la que decidimos nuestro destino y el de la región. Pueden traer secuaz en co-op local.

LO BUENO:
Combate interesante, muchas side quests, libertad y consecuencias visibles de nuestras acciones.

LO MALO:
Puede resultar corto, pero es necesario jugar varias veces para explorar todas las posibilidades.

Por Ezequiel David Deza
EDDQD

85%



Battlefield Hardline

De policías, ladrones, y narcotráfico de humo

Por Lucas Robledo
@lucasrobledo

ESTA VEZ DESARROLLADO POR VISCERAL GAMES (DEAD SPACE) –y no por DICE–, quien ya colaboró en algunos mapas de Battlefield 3 y Battlefield 4. Lo más llamativo quizás, es que la saga toma un giro no militar. Algo parecido a lo que sucedió con otra saga llamada Call of Duty. ¿Les suena? La mano izquierda en el teclado, la derecha sobre el mouse y veamos qué tal.

Aunque siempre intentó hacer hincapié en las partidas multijugador, para Battlefield no todo fue color de rosa, ya que algunas de sus entregas pasaron sin pena ni gloria. Por eso es que ahora, redoblando la apuesta, y como si fuese el viejo Counter- Strike, los bandos que nos ofrece Battlefield Hardline son policías y ladrones, y todo el odio que hay entre ellos. Los modos multijugador fueron lo más promocionado por la empresa, y el motivo principal para vendernos el juego.

Pero nadie habló del modo campaña, donde nos ponemos en la piel del detective Nick Mendoza, quien intenta descubrir cómo es el mundo de las bandas de narcotraficantes de la ciudad de Miami. Corrupción, mucha droga, acción y una tendencia cinematográfica que nos hará poner los pelos de punta en todo momento. El cine ha llegado para quedarse en la industria de los videojuegos.

Aunque pretenda innovar, Visceral Games no regala nada nuevo. Esta entrega de Battlefield quiere parecer madura pero sigue siendo un FPS común y silvestre donde matar o morir. Se intenta justificar la novedad planteando un sistema de sigilo, que resulta ser muy discutible ya que cada enemigo tiene un indicador sobre el cuerpo y lo podemos ver venir desde lejos. Además, tiene un medidor que alerta cuando estamos por ser descubiertos. ¡A mamá mona con bananas verdes!

Algo que le da un toque de realismo al título es el factor de arrestos, donde si llegamos sin hacer ruido hasta el enemigo, podemos contornear nuestra placa y detener al maleante, mientras deja sus armas en el suelo y levanta sus manos. En ese momento, tenemos una ventaja sobre ellos para esposarlos y reducirlos. Eso sí, por más divertido que sea, no abusemos de este detalle porque si detenemos a varios enemigos a la vez, uno de ellos puede atacarnos y el resto se une en el cometido, poniéndonos fuera de juego.

Uno de los puntos más altos es la visión pesimista sobre las líneas policiales. Todos los personajes están "sucios", lo que nos obliga a no confiar en nadie. El accionar de cada jugador irá de la mano de un trabajo moral interno, ya que nadie estará bajando bandera si decidimos apresar al enemigo y ponerle una bala en la cabeza de adorno.

Y de esta manera, se desprende otro de los grandes aciertos de Battlefield Hardline: podemos cumplir nuestros objetivos de varias formas, lo que no nos obliga a pasar por situaciones lineales que estructuran el hilo narrativo llenándose de "quick time events". En esta entrega, lo cinema-



tográfico pasa por la posibilidad de crear y vivir nuestra propia historia, y no por las cinemáticas (más allá de la estética de serie televisiva que tiene). Obviamente, cuando digo "crear y vivir nuestra propia historia" nos referimos al hecho de poder elegir cómo cumplir nuestros objetivos, y a nada más. Lejos estamos de la propuesta de diseño argumental de los juegos de Telltale.

El problema, entonces, fueron las expectativas que levantó Visceral Games con sus declaraciones. La apuesta de marketing y prensa que tuvo este título fue realmente fuerte, y todas las fichas se apostaron al modo multijugador. Sin embargo, lo mejor del Battlefield Hardline es su campaña single player. Por otro lado, se vendió ese discurso tan cliché (recuerden esa palabra) de que "el juego puede terminarse sin recurrir a la violencia, usando el modo sigilo podemos avanzar". Mentira, pequeños. La dinámica del juego y la consecuencia de situaciones de acción nos obligan constantemente a cruzar fuego contra las líneas enemigas. Si no, explíquennos cómo hacemos para arrestar y reducir a un maldito tanque que viene arrasando con todo sin usar el poder de las armas de fuego.

Encontramos algunos ajustes interesantes resultado de lo aprendido en Battlefield 3 y Battlefield 4, detalles técnicos de gameplay, muy cómodos a la hora de poder controlar al personaje y a todas las opciones que tenemos, como los niveles de las armas y la adquisición de arsenal y municiones. De la misma forma, la distribución de los puntos clave dentro de los gigantescos mapas logran una coherencia general que nos permite siempre estar atentos a lo que va a pasar, sin limitarnos demasiado los caminos ni haciéndonos sentir perdidos. Pueden quedarse tranquilos: la acción siempre está a la vuelta de la esquina.

Los modos de juego, que nos otorgan gran cantidad de horas jugables y variedad a la oferta, son en su mayoría viejos conocidos. En el modo Heist, los ladrones tendrán que escapar con un camión blindado con dinero. En el modo Hotwire tenemos que subirnos a un vehículo, clavar el acelerador a fondo para sumar puntos. Una forma rápida para ganar dinero. En el modo Blood Money los dos equipos deben ir a recoger dinero a un punto específico y llevarlo a su base protegiéndolo, como si fuese un juego de postas. En Rescue, los uniformados tienen el objetivo de salvar dos rehenes en manos enemigas. En Crosshair hay que proteger al VIP en cuestión, escoltarlo hasta la zona de extracción y mantenerlo a salvo de los delincuentes que buscarán asesinarlo. Conquest y Conquest Large son los dos modos clásicos de Battlefield, donde los equipos se disputan distintos puntos del mapa para tener el control del escenario. Por último, en Team Deathmatch hay que matar o morir, nada más simple.

Battlefield Hardline es bueno, pero ofreció más de lo que podía dar. Desde Counter-Strike, pasando por Payday 2, y sin nombrar a sus predecesores, es una mezcla de varios puntos altos de juegos ya establecidos que terminan convirtiéndolo en uno más. Si bien la saga Battlefield entendió lo que es la acción dinámica cuando optó por tomar prestada la fórmula la exitosa de los Call of Duty, esta entrega está muy por debajo de lo que supuso Battlefield 4, apuntando siempre a lo que es el factor sorpresa. Battlefield Hardline no sorprende. Otro que se dejó llevar por la maquinaría del marketing desmedido.

Ahora sí, podemos quitar la izquierda del teclado, la derecha del mouse, darnos un apretón de manos y decir: "Hasta la vista, baby". [i]

LOS DATOS:
- ELECTRONIC ARTS
- VISCERAL GAMES
- FPS
- WIN, PS4, PS3, XO, X360

QUÉ ONDA:
Entretenido, pero más de lo mismo. Se siente como algo que ya jugamos.

LO BUENO:
El aspecto visual, el sonido, la variedad, algunos detalles técnicos en el gameplay.

LO MALO:
Se creyeron eso de que "más es mejor".

65%



MORTAL KOMBAT X

"Subsy... We are at home!"

TUVE LA OPORTUNIDAD DE ANALIZAR MORTAL KOMBAT (2011), el título anterior de esta desubicada y grotesca franquicia que tanto nos gusta. Fue el regreso por la puerta grande de una de las sagas más queridas del género de lucha, superando en carisma (no así en complejidad) a su competidor directo, Street Fighter IV. La quiebra de Midway, y la posterior adquisición de la marca por Warner Bros. Interactive Entertaiment, fue lo mejor que le pasó a nuestros queridos luchadores clase B. ¿La "X" en el título será solo porque poner el 10 quedaba feo? ¿O es una marca para recordar que este es el MK definitivo?... Miedo.

Para Ken que lo mira por PS3

Lo que más temía, era que no estuviera a la altura de su predecesor. Habían logrado dejar atrás una senda de bochorno de la que parecía que no podrían salir nunca. Los personajes habían vuelto a tener carisma, el sistema de combate estaba depurado hasta la perfección y sobre todo tenía una historia, una narración que se desarrollaba y no funcionaba solo como material decorativo.

La eterna lucha del bien contra el mal, la historia de siempre, pero narrada con nuestros queridos asesinos, chorreando grasa como nos gusta.

Mi primer vistazo de Mortal Kombat X fue una cinemática de una escena de combate entre Scorpion y Sub-Zero en un bosque helado. La escena se ve increíble, tanto en animaciones, dirección, iluminación. Se ve como un verdadero MK de nueva generación.

Como infante con sonajero me ilusioné, ¿se vería así en la versión final que jugaría en mi "sillón de la muerte"? Como siempre, cuando los juegos salen al mercado, nos damos cuenta que los materiales creados para venta, son enormemente eficaces para que compremos, pero el resultado final no está a la misma altura.

Debo decir, con inmensa alegría, que si bien este no es un juego programado cien por ciento para la nueva generación (en breve se publicará en PS3 y X360), se ve MUY cercano a ese espectacular primer trailer de muestra.

La mayoría de los personajes lucen y se mueven en forma espectacular, sin duda



el mejor juego de lucha en este aspecto. Pero no deja de tener sus errores, sobre todo en lo que respecta a los modelados de rostros de algunos personajes, como Johnny Cage o Sonya Bade. Horribles. NetherRealms Studios nos tiene acostumbrados a sus discutibles modelados, como en Injustice, con su feísimo Batman o la Wonder Woman trans.

Son muy buenos en divertir y hacernos sentir la acción, los golpes, la violencia. Pero en lo que respecta al arte y las decisiones estéticas en algunos personajes específicos, son irregulares.

Pero en el 80 por ciento del juego, los modelados y diseños son espléndidos, algo que también se refleja en los escenarios, pocos esta vez, pero alucinantes y con una enorme carga narrativa.

Acá entra lo más flojo de esta entrega, y una de las cosas que esperaba con más expectativas.

No podemos esperar una gran historia o dirección en el Modo Historia

Esteban Echeverría
Kaliban13





de un MK, pero tampoco una cosa taaaaan floja. Sobre todo viendo lo que NetherRealms hizo en ese aspecto en Injustice, una de los mejores puntos del juego. Esta vez lo abandonaron, no les importó, les salió mal, no sabemos, pero la verdad que el modo historia es insoportable de jugar. Me costó terminarlo para escribir la review, me importaba poco y nada el destino de los personajes, ni de los reinos-de-no-séqué.

Algunos se preguntarán si importa la historia en estos juegos. ¡Importa y mucho! Porque el modo historia aporta a la estética general de la obra.

En todos los modos de juego disfrutamos del arte derivado del Story Mode. No voy a spoilear nada, porque algún demente disfrutará de la historia, tal vez. Pero (SPOILER) es muy lindo en las primeras partidas ver a los míticos personajes viejos y canosos, combatiendo junto a sus hijos (FIN DE SPOILER). Estos detalles le dan un componente nostálgico para los más jovatos que agradecemos.

Con el rollo de Sussex a mano

Ahora nos metemos en lo que realmente nos importa: el combate. En este sentido es el mejor MK. Alucinante, sin dudas. MK X es una evolución del MK de 2011. Hace todo bien como venía haciéndolo, pero mete más opciones, más armas y nuevas y eficaces formas de partirles el upite a nuestros contrincantes, tanto sean retaguardias Online u Offline.

Como en todo MK al que le puse las manos encima, elijo primero al querido Sub-Zero. Ya al comenzar aparece algo nuevo: tenemos tres tipos de técnica por personaje, con movimientos específicos en cada una. En el caso de Subsy, una más defensiva, otra más clásica, y una con armas de hielo. Estas tres opciones por personaje agregan un factor estratégico a las partidas y le da más complejidad a la saga, ya que hay que aprenderse tres formas diferentes de manejar un personaje. Muy acertado y bienvenido para el futuro de MK, y para los juegos de lucha en general, que van a robar como locos.

Los modos son los mismos de siempre, más algunos añadidos, con una cantidad de opciones que nos dan una vida útil enorme: Torres, Torres Vivientes, Versus, Online, Kripta, Facciones.... ¡¿Eh?! Facciones, sí, porque cuando comienza la experiencia de MK X, uno tiene que elegir una facción: Lin Kuei, White Lotus, Black Dragon, Special Forces o The Brotherhood of Shadows. Cada personaje pertenece a una de las cinco facciones y, según con quién juguemos, daremos puntos a una de las facciones a nivel global. Estos puntos se sumarán y le darán la victoria a una facción en la guerra Online. Esto nos suma puntos para cambiar en la Kripta o desbloquear contenido si nuestra facción gana. Una forma muy interesante de generar una comunidad y darle al juego una identidad Online verdadera e inteligente.

Algo negativo es la decisión de pagar y pagar por personajes y escenarios extras en futuros DLC, que nos traerán por ejemplo a Jason de Martes 13 o a Predator. Pero pagar casi la mitad de lo que sale el juego por estos packs, es mucho y muy mercenario.

El sonido es increíble, es el 50 por ciento de la impresión que generan los golpes y la violencia general. La música acompaña a la perfección el clima oscuro que se quiso lograr pero se extrañan las melodías clásicas de la saga.

Y al final, lo que en serio importa de un MK: las Fatalities. Tenemos a montones, las mejores de la saga, de esas que uno saca la vista de la pantalla la primera vez que los ve, de esas que incluso estando solo es imposible no exclamar algo por la impresión. Y les pido encarecidamente que no vean los videos recopilatorios de Fatalities que hay en Internet, o de los movimientos X-Ray, porque cuando los vean por primera vez jugando, van a saltar del sillón tapándose la cara. ¡Espantosos, crudos y horribles!

Gran continuación del Mortal Kombat 2011. Este nuevo comienzo parece auspicioso para nuestros brutos y salvajes luchadores que, entrega a entrega, se meten más en nuestros corazones (o nos los arrancan con un gancho atado a una cadena).

¡Larga vida a Mortal Kombat!

LOS DATOS:
- WARNER BROS INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- NETHERREALMS STUDIOS
- LUCHA
- PC, PS4, XONE, PS3, X360, IOS, ANDROID.

QUÉ ONDA:
Placer cabeza con calidad Premium.

LO BUENO:
Animaciones, gráficos en general, Online, sonido y violencia explícita.

LO MALO:
Algunos problemas de modelado en rostros. Se extraña la música clásica de la saga. Política de DLCs.

87%



Ori and the Blind Forest

A orillas del río y su bosque ciego, lloré

Por Nico Córdoba
Janeshi_ARG

***¿CÓMO PODEMOS HACERTE HONOR** con palabras, Ori? Si sos puro amor y poesía. Ori and the Blind Forest pone palabras en el silencio, luz en la oscuridad y vida en la muerte. Es un juego de plataformas que expone su corazón en cada momento.*

Conque tan solo lo jueguen una vez, recordarán por siempre este viaje y surgirán esas ganas de recorrer el mundo de Ori nuevamente. Es uno de esos juegos que llegan al corazón.

El primer contacto es devastador. En menos de quince minutos, logra desgarrarnos. Al terminar el prólogo, quedamos listos para embarcarnos en su travesía y descubrir todos los misterios que albergan las tierras de Niebel. El juego parece creado para no soltar el control en ninguna situación.

La narración es llevada a cabo por un excelentísimo anfitrión que se da a conocer al principio del juego como el Gran Árbol del Espíritu. Nos relatará la historia de cómo una noche de tormenta perdió una de sus hojas. Esa hoja dio vida a su hijo Ori, que luego fue adoptado por otra criatura, mezcla de oso y perezoso, llamada Naru. Ori olvida por completo cuál es su rol en el mundo. Vive pacíficamente con su madre adoptiva en el bosque hasta que un suceso inesperado cambia por completo la historia.

Con muy pocas frases nos sumerge en su mundo. Al ser partícipes directos del prólogo, nudo y desenlace, da la ilusión de que nuestro narrador siempre estuvo con nosotros, cuando en realidad lo escuchamos pocas veces. Debemos sumar que el arte, junto con la música y efectos de sonido, consiguen que no perdamos ni un minuto la atención. Ori deberá recorrer los rincones del moribundo bosque y descubrir por qué enfermó y está cubriéndose de sombras.

A pesar de ser un juego indie –apadrinado por Microsoft– responde a muchos estándares de enorme calidad que nada tiene que envidiar a grandes obras. La jugabilidad es compleja pero fácil de aprender, en tan sólo unos minutos controlaremos a la perfección los movimientos básicos del personaje. La curva de aprendizaje forma parte de la historia haciendo que cada vez que encontremos un potenciador podamos comprender su función sin esfuerzo. El juego encaja sin problemas en el estilo de plataformas, muy similar a lo que ya vimos en Rayman Origins y Legends, con increíbles pinceladas de la narración de Never Alone, ecos del viejo Rey León y de la saga Metroid.

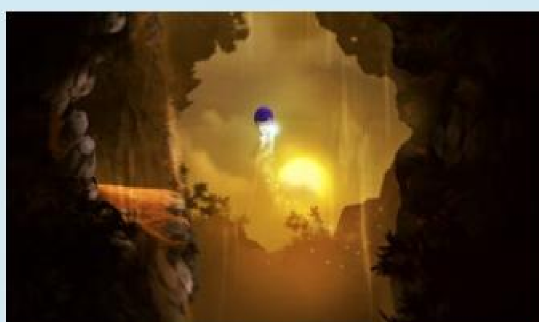
A la hora de recorrer el mapa aparecerán diversos puzzles que sólo podremos resolver usando nuestra intuición. Aún así, Ori recibirá ayuda a lo largo de su aventura y encontrará más de un compañero. Uno de ellos es Sein, la luz y los ojos del Gran Árbol del espíritu, nuestra aguerrida compañera. Sein cuenta con un alcance destructivo limitado, como otras almas guardianes del bosque que cayeron durante la llegada de la oscuridad. Todos nos entregarán su poder a través de árboles sagrados que usaremos para superar obstáculos estratégicamente distribuidos a lo largo del mapa.

¿A qué nos referimos? Algunos de estos poderes nos permitirán alcanzar diferentes lugares que al principio son inaccesibles. Existen tres tipos de elementos fun-



damentales: los orbes verdes de vida, los amarillos de experiencia y los azules que potencian la fuerza de Sein. También nos permite crear puntos de salvado y abrir puertas de luz. No se puede entrar mucho en detalles. Estamos ante una fórmula refrescante que logra conectar el mundo de las emociones y nuestros sentimientos más sinceros.

Moon Studios ha utilizado todo su talento para hacernos sentir esta conexión entre la historia, el entorno y los personajes. Los laberintos y pasillos de Ori and the Blind Forest destilan belleza de principio a fin, entregando esa calidad única que parece pintada a mano. Los escenarios de fondo también están llenos de vida, simulando movimiento, profundidad y dinamismo. La banda de sonido y efectos son igual de intensos, acompañan al jugador y la historia hasta el último segundo. Nos lleva de la mano para invitarnos a explorar todos sus rincones. Para ser un juego de plataformas con una dificultad media, es posible terminarlo en unas ocho a doce horas buscando la mayoría de los secretos. Incluye varios logros en extremo desafiantes (como terminarlo sin perder ni una vez). Podríamos pasar horas describiendo todos sus puntos destacables, o sus errores y desaciertos (menores, pero que por supuesto tiene) como bajones de framerate o tener que estar demasiado atentos para no dejar pasar ningún secreto por alto. La realidad es que Ori es un juego casi perfecto, que nos entrega toda su pasión hasta el último minuto y que invita a la rejugabilidad. Nos recuerda bastante cómo eran algunos juegos de antaño. Es un viaje que nadie debería dejar pasar. [i]





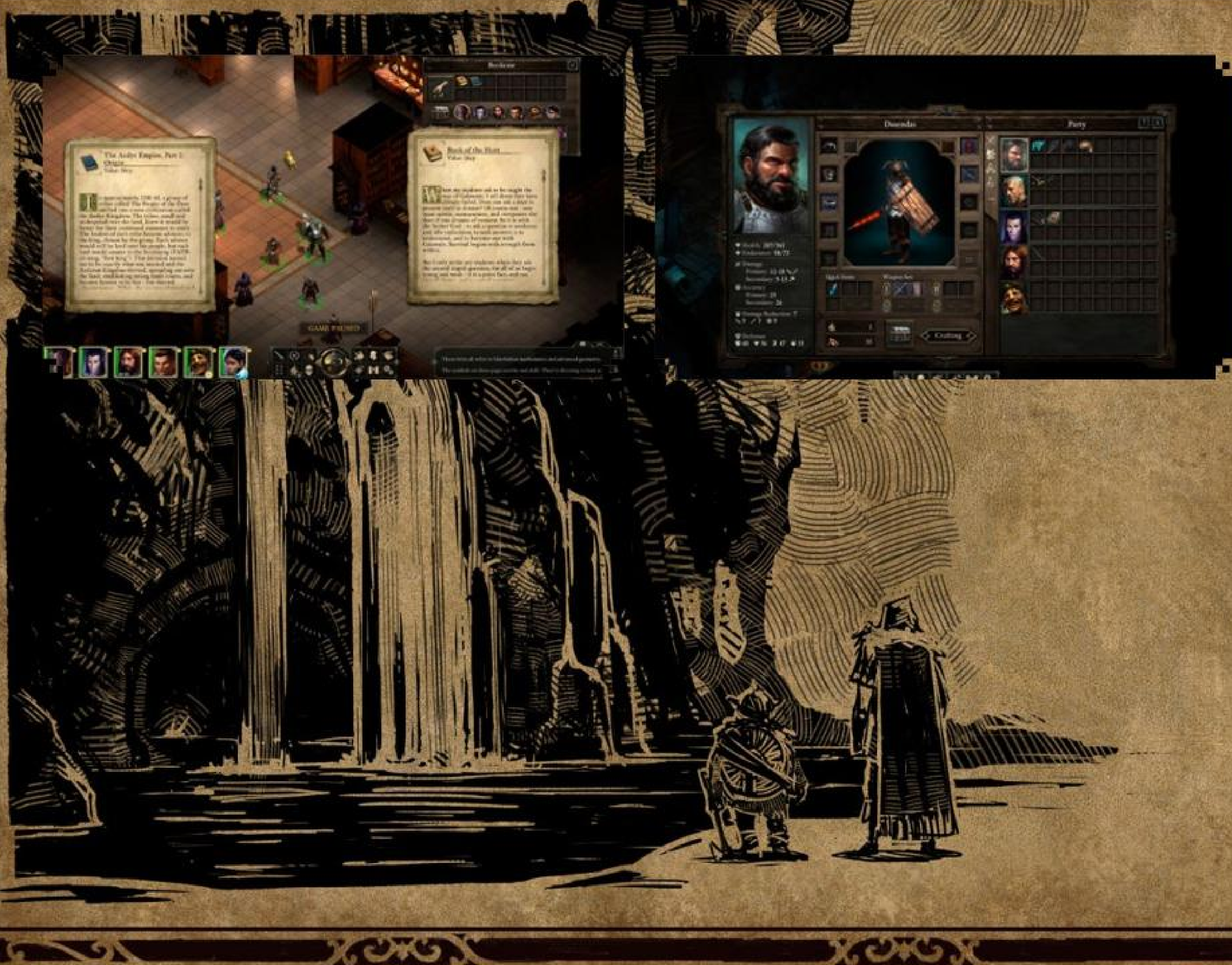
LOS DATOS:
- MICROSOFT STUDIOS
- MOON STUDIOS
- PLATAFORMAS
- WIN, XO

QUÉ ONDA:
Un juego de plataformas lleno de vida y emoción.

LO BUENO:
Su historia, acompañada de arte y una banda de sonido impactante.

LO MALO:
Puede resultar corto, y por momentos repetitivo.

85%



Pillars of Eternity

Una lectura para reflexionar

***LOS DIOSES NOS HAN ABANDONADO.** En el momento de mayor necesidad, los seres superiores en los que buscamos respuestas nos dieron la espalda. A los males que plagan Eora, como guerras e injusticia, se suma el Legado, un misterio que procura el nacimiento de niños sin alma, generaciones perdidas sin nadie que encuentre solución. Pero el mayor problema no es que se ignoren nuestras plegarias, sino que los humanos estén jugando a ser dioses.*

Pasada casi una hora, una hermosa hora de juego y no habíamos salido de la pantalla de Creación de Personaje. Así de amplio es Pillars of Eternity (de ahora en más, PoE) y su mundo, que requiere máxima atención desde el primer momento. Existen seis razas, con dos, tres y hasta cuatro sub-razas. Once clases, algunas conocidas como Paladín y Bárbaro, y otras más novedosas, como Cantor, una clase de apoyo que además de atacar, recita poemas que buffean aliados y debilitan enemigos.

Tan sólo una de un puñado que se alejan de la norma. A estas opciones tenemos que agregarles la elección de una de siete culturas y otra de diecisiete pasados posibles. Y todas, modifican las estadísticas del personaje. Que esto no los asuste, porque PoE es uno de los RPG (Role-Playing Game) más accesibles de los últimos años.

Literatura del Siglo XXI

PoE va a su propio paso. Nos permite degustar sus soberbios diálogos y detalladas descripciones que se entrelazan para pintar escenas mucho más vivas que la mayoría de los juegos 3D que corremos en las consolas de última generación. ¿Por qué? Porque más poderosa que una GeForce GTX Titan X es la imaginación humana cuando se topa con una prosa mágica. La carne está en el texto.

El mundo de PoE se llama Eora, orbitado por dos lunas, aunque no muchos de sus habitantes lo sepan. Libres al fin de la infame Guerra del Santo, muchos creían que se avecinaban años de paz y prosperidad, pero lejos se encontraban los planes de los dioses. El resultado de una tragedia que sólo trajo muerte y odio, fue el Legado de Waidwen.

POWERED BY NOSTALGIA

Todo empezó ahí, en esa oficina virtual verde que los gamers conocemos bien. Kickstarter le dio la posibilidad a Obsidian de ofrecerle al público un verdadero sucesor espiritual de Baldur's Gate. Para lograrlo pidieron un poquito más de un millón de dólares, lo que consiguieron fue... ¡casi cuatro millones!

Este resto, inspirado por el pedigree de los integrantes de Obsidian –Tim Cain y Chris Avellone, entre otros– les permitió hacer un juego mucho más detallado y amplio de lo que diseñaron originalmente, y gran parte de la complejidad del mundo y la variedad de opciones, es gracias a esos tres millones de más que los fanáticos invirtieron, porque confiaron en quienes llevaban a cabo el proyecto.



La trama gira alrededor del único sobreviviente de una bîawac, tormenta mágica de la que, según cuentan, es imposible escapar. Y este suceso deja a nuestro héroe con algunas secuelas. Su alma "despertó" a las habilidades de un Observador, un ser capaz de "ver" las almas de las personas y revivir historias de su pasado. Un don tanto como una maldición, ya que si no encuentra la razón de este despertar, amenaza con volverlo loco.

La combinación de esta búsqueda y el tumultuoso tiempo en el que se encuentra Eora hacen la trama principal, pero el juego está repleto de aventuras e historias por conocer, desde el tenebroso distrito Heritage Hill en Defiance Bay, hasta los misteriosos Pasadizos Sinfin de Od Nua, que esconden una enorme y misteriosa estatua construida a cientos de kilómetros bajo tierra. Todas las quests están repletas de detalle y son muy interesantes. No hay tal cosa como fetch quests, y si de principio lo parecen, pronto se hacen mucho más complejas. Todas las quests están tan trabajadas que la historia principal parece no ser una maravilla en comparación, pero es sólida y las quests que nos llevan a completarla son excelentes.

Los resultados de cada aventura dependen de nuestras elecciones. Las cosas que decimos vienen siempre asociadas a una alineación moral (al igual que nuestro personaje) y también, si nuestros atributos lo permiten, en cada situación podremos realizar acciones especiales, que nos entregan nuevas formas de resolver conflictos. Casi todos los enfrentamientos pueden ser evitados, con distintas resoluciones, y muchas situaciones no conflictivas pueden empujarse a terminar en combate.

Gardel y cinco más

PoE ofrece ocho acompañantes en total, cada uno con su personalidad, clase, historia y quest. También tienen diálogos específicos para el lugar y la situación en la que nos encontramos. Y, por supuesto, hay simpáticas conversaciones entre ellos. Durante la partida, podemos contar con hasta seis aventureros, pero no estamos obligados a cubrir cupos y hasta hay un logro por terminar el juego sólo con nuestro héroe.

Se siente que los personajes pertenecen al mundo que habitan porque hacen referencia a los hechos de los que todos hablan. La vida de todos fue impactada por la guerra y el Legado, y el hecho de que ellos lo mencionen hace el mundo y su historia mucho más creíble.





LOS DATOS:
• PARADOX INTERACTIVE
• OBSIDIAN ENTERTAINMENT
• RPG
• WIN, MAC, LNX

QUÉ ONDA:
Una aventura épica y clásica, como las de antaño. Old school en su diseño, sin caer en errores de la época.

LO BUENO:
El lore. El mundo. La historia. Las clases. El combate clásico. El sistema de reglas. Los pasadizos Sinfín de OdNua. Los gráficos y esce... bah, ¡TODO!

LO MALO:
Vender todos los ítems es molesto. Pathfinding de momentos torpe. Combate a ciegas. Muchas pantallas de carga.

Por Tomás García
@Zripwud

95%

Desde un lado más técnico, todas las clases son personalizables, el libro de poemas del Cantor puede ser editado por completo, así también como el Grimoire del Hechicero. Y hasta es posible que aprenda nuevos hechizos tomados de otros Grimoires. La flexibilidad del sistema creado por Obsidian hace que una party pueda estar compuesta por todo tipo de clases, ya que cualquiera puede abrir cerraduras, detectar trampas y encontrar cosas ocultas si tiene los números adecuados. Por supuesto, algunas clases, razas y culturas incluyen bonus específicos en ciertos números.

Peleas como una vaca

Como antaño, táctica es la palabra clave en el combate de PoE. Para quien conozca el estilo, gran parte del combate se pasa en pausa, sopesando las diferentes opciones, ya que cuando la acción vuelve a andar, la vida y la muerte penden de meros segundos. Cosas como el posicionamiento de los personajes, conocer las debilidades de cada enemigo y tener un buen conocimiento de las habilidades de nuestro party hacen la diferencia entre la victoria y la derrota.

Uno de los aspectos más interesantes es la diferenciación entre daño permanente y temporal, que se traducen en Energía y Resistencia respectivamente. El daño que los personajes reciben en combate se ve afectado en la Resistencia –y en menor medida en la Energía– y si esta llega a cero, el personaje cae inconsciente, pero al terminar el encuentro recupera toda su Resistencia, mientras que la Energía queda igual. La única manera de recuperar Energía es durmiendo, ya sea con los finitos ítems de campamento o en las muchas tabernas que pueblan el mundo.

Aserrín aserrán...

Los puntos flojos son en verdad detalles que no afectan de ningún modo la maravilla que es esta obra. Se trata de detalles, como que tiene muchas pantallas de carga. No es que duren mucho, pero entrar en cada lugar requiere que cargue, de esta manera, entrar y salir en lugares puede resultar exasperante. Otro detalle es el pathfinding en lugares reducidos, que es decididamente torpe y nos obliga a moverlos de forma individual.

Como casi ningún otro RPG en los últimos años –tal vez décadas–, PoE es como leer un libro. Un excelente libro. Es sumergirse en las profundidades de un amplio y detallado universo, con páginas y páginas de texto y diálogo, todo escrito con gran maestría. Jugarlo es igual de placentero, con un combate repleto de opciones y tensión, que requiere la misma atención que la historia, para no dejar escapar ni el más mínimo detalle. PoE no es fácil pero para quienes sepan disfrutarlo, es una aventura que no olvidarán pronto.

LAS REGLAS FUERON HECHAS PARA ROMPERSE...

... excepto en un RPG, donde hay que seguirlas a rajatabla. Una de las primeras cosas a decidir cuando se trabaja en un juego como este, es el sistema de reglas. Y como muchos han elegido en los últimos años, Obsidian también creó su propio sistema. Uno muy bueno, por cierto. Desde el principio quisieron evitar lo que se conoce como "trap builds", personajes que, porque su clase no tiene los números adecuados, son débiles o no permiten avanzar en la aventura. Esto lo lograron con cambios como, en vez de Fuerza existe Poder, que gobierna todos los daños hechos, ya sea un bárbaro o un hechicero. Del mismo modo, la inteligencia afecta la duración y alcance del daño. Así, es posible crear builds como el bárbaro inteligente o el ranger torpe, y sirven muy bien tanto en el combate como en la aventura. Obsidian creía que la próxima generación de RPG merecía un sistema de reglas a la altura de la época, ¡y lo lograron! También vale remarcar que no es posible ganar experiencia eliminando enemigos, sino que se gana por completar la entrada que tenemos sobre cada uno en el Bestiario, encontrando lugares nuevos, haciendo uso de nuestros atributos y completando quests. Esto evita la necesidad o el deseo de farmear enemigos en pos de ganarle al sistema y ser über poderoso.





Hotline Miami 2: Wrong Number

No lloren, que hay caretas de animalitos para todos

***LOS ASESINOS ENMASCARADOS** son un fenómeno. Los noticieros hablan de ellos, por supuesto. Películas, libros y hasta fans que toman la posta de sus brutales baños de sangre glorifican a estas bestias sin escrúpulos, sin límites. Pero sí con ciertos "códigos": no hay lugar para los rusos en América.*

Hotline Miami 2 expande su universo desde lo poco que dejó entrever su antecesor: sí, todo el asunto de las mascaritas tiene que ver con cosas MUY fuleras entre los rusos y los yankees. Esta entrega carga una gran responsabilidad. Además de expandir el lore en todas las direcciones (antes, durante y después de los brutales eventos del primero), debe darle cierre a todo este quilombete porque... no, no, pequeños, no habrá otro Hotline. Sus desarrolladores dejaron bien clarito que la cosa termina acá. A colgar la careta. ¿Lo hace? Vaya que sí, y definitivamente es uno de sus puntos más fuertes. Encontraremos respuestas pero habrá que usar ese cerebrito de mico que tienen ahí. La trama está toda desordenada, dejándonos ese tan bello meta-juego comunitario que es buscar, ordenar, cazar detalles ocultos, conectar, teorizar y volver a buscar, tanto en los dos juegos como en el comic (se puede leer gratis en Steam).

El fichín es casi un calco de su predecesor: desde nuestra vista cenital vamos a irrumpir en distintos tugurios, liquidar de la forma más brutal posible a cualquiera que se nos cruce (con armas melee, de fuego, botellas, vidrios o a puño limpio, todo vale) y volver a nuestro vehículo para recibir una frívola evaluación de nuestra "obra": velocidad, flexibilidad, combos... todo cuenta para conseguir esa A+ o esa S que satisfaga a la bestia asesina interna. Sin embargo, no sólo los saltos en el tiempo dan una mayor complejidad a esta entrega. Ahora manejaremos a varios personajes (uno más quemado que el otro) con distintos estilos de juego, una de las formas en que se expande y da variedad a la fórmula que tanto nos cautivó de Hotline Miami. "Los fans" emulan el primer fichín con sus máscaras de animales, donde destacan los hermanos flamenco que se manejan al unísono: una chica con una motosierra y un chico con armas de fuego (o sea, picor absoluto). "El escritor" se vale de métodos no letales. "El barba" convierte al juego en un shooter neto, con fierros mortíferos como un rifle de francotirador o un lanzallamas.

La cantidad de niveles es mayor y, a su vez, cada uno suele tener varias áreas (muchas de ellas más extensas que las de la anterior entrega). Ahí es donde vemos uno de los pocos derrapes, ya que, en el afán de darle mayor magnitud, se sacrificó ese diseño de niveles casi perfecto del primero; el gameplay "meta palo y a la bolsa". Pero con una presentación artística tan cuidada y esa marcada identidad, donde la música vuelve a ser la estrella indiscutida, es un cierre más que satisfactorio, obligatorio para los que no pudieron sacarse más la careta después de aquella primera llamada en 1989. [i]

LOS DATOS:
- DEVOLVER DIGITAL
- DENNATON GAMES
- TOP-DOWN ACTION
- WIN, MAC, LNX, PS3, PS4, PSV

QUÉ ONDA:
El cierre de esta historia, con todo lo que amamos de la primera entrega, pero potenciado.

LO BUENO:
Ultraviolencia, colores vibrantes, gameplay frenético; lo que inmortalizó al primer juego, sigue acá. El soundtrack glorioso. Rearmar la línea temporal desordenada. El final.

LO MALO:
Algunos enemigos se buguean y nos pueden arruinar la partida. En mapas extensos generan muertes frustrantes por enemigos que no están en campo de visión.

Por Emiliano Leonel D'Andrea
Emol_2

88%



Grey Goo

Se requiere un pañuelo gigante para contener este moco gris

LOS DATOS:
• GREY BOX
• PETROGLYPH GAMES
• ESTRATEGIA
• WINDOWS

QUÉ ONDA:
¡Nuevo RTS de los herederos de Westwood Studios!

LO BUENO:
Desafiante. Una facción novedosa. Cinemáticas espectaculares.

LO MALO:
Un poco corto. Requiere bastante máquina para correr hermoso.

Por Pedro F. Hegoburu
Avatar

80%

¡UN NUEVO JUEGO DEL GÉNERO QUE TANTO NOS GUSTA! Heredero espiritual de Westwood Studios, que dio brillantes ejemplares del género con Dune II y la saga Command & Conquer. Grandes noticias que nos hicieron estallar de alegría. ¡Y de picor!

Grey Goo (sustancia gris viscosa) nos presenta la clásica fórmula de la estrategia en tiempo real (RTS) en donde tenemos tres facciones enfrentadas: los Humanos, los alienígenas Beta y la facción que da nombre al juego. Hay una serie de novedades que son interesantes para destacar. Por ejemplo, la falta general de micro-administración de unidades; no hace falta prestar atención a las unidades de producción de forma individual, ya que una vez que construyamos los edificios necesarios para recolectar recursos (llamados Catalizadores) la cadena de recolección se administrará sola, creando los trabajadores necesarios y asignándoles la tarea de forma automática. Esto implica que el juego tiene un nivel menor de micro-administración, pudiéndonos concentrar en principio en la construcción de la base y la producción de unidades para combatir, y en el combate propiamente dicho.

Asimismo, es novedoso el enfoque de la jugabilidad. Si bien la facción Beta se podría definir como "clásica" (tanto la construcción de la base como la forma de jugar las unidades), la facción Humana aporta la novedad de tener que planificar bastante la distribución edilicia ya que todas las construcciones deben estar unidas al Nexo principal a través de una red de energía, lo que dificulta su expansión (para compensar esto, los edificios puede reubicarse). Estéticamente llama la atención que a simple vista los Beta se ven más como humanos, y los Humanos se ven más alienígenas.

Pero la gran novedad la aporta la facción Grey Goo, ya que se trata de una masa viscosa móvil, no existe lo que llamaríamos una "base" sino que la masa puede ir creciendo de tamaño para formar masas más pequeñas o transformarse casi inmediatamente en el tipo de unidad que deseemos o necesitemos. ¡Esta facción requiere mucha más micro-administración que las otras dos y es un desafío jugar con ella, representa un gran cambio y de más está decir una bienvenida novedad para el género cuando creíamos que ya todo estaba inventado!

Grey Goo es un muy buen exponente del género y un dignísimo producto que vale la pena ser jugado. La campaña es algo corta (apenas 15 misiones en total) pero tiene un trabajo de voice-over muy bien logrado (¡los Beta suenan sudafricanos!) y con cinemáticas extraordinarias que nos dejan con ganas de más. Los amantes de los RTS estamos de parabienes. [i]

El verdadero Grey Goo

En nuestro idioma se lo conoce como "plaga gris": un hipotético fin del mundo en el que esta sustancia informe y viscosa relacionada con la nanotecnología molecular se autorreplicaría sin control, consumiendo toda la materia viva de un planeta (escenario conocido como "ecofagia"). Parientes bastante cercanos a los Replicadores de la serie de TV "Stargate".

Homeworld Remastered Collection

Registros de la Comandante de Flota

TODAVÍA RECUERDO el que fuera mi nombre, Karan Sjet. Mi especialidad, la neurociencia. A mi padre, Huur Sjet-Sa, siempre duro, pero justo. Al tiempo que redacto este texto, en algo más que unos y ceros, realizo otras incontables operaciones. No con mis manos, que no las conservo. Tan solo mi cerebro. Decisiones desesperadas.

Hace más de quince años [N. del A.: Homeworld salió por primera vez en agosto de 1999] que mi órgano pensante abandonó su cuerpo. Lo conectaron al puente de mando de nuestra nave nodriza. Nadie me obligó. En realidad sí: yo misma. Era la única posibilidad que teníamos como kharakid de concretar nuestra más onírica empresa: el regreso a Hiigara, nuestro hogar.

Durante más de un milenio, Kharak fue nuestro refugio. Planeta maldito en el final de su actividad geológica. Cubierto por desiertos de arena ardiente. Siempre nos sentimos como extranjeros, fuera de lugar. Castigo divino, según el Concilio Siidim. Luchamos entre nosotros. Contra nosotros. Cada Kiith adoptó posturas propias de clanes tribales. Así pasaron siglos. Hasta que apareció, en el medio de la nada misma, la Piedra Guía: mapa estelar de tres mil años de antigüedad. Muchas preguntas. Pocas respuestas.

Sigo con mis cálculos. En este preciso instante, entre letra y letra, coordino la producción de destructores, cruceros, fragatas y cazas. La guerra ante todo. Ahora, analizo restos de una nave alienígena. Aviso a Inteligencia que ya pueden iniciar la investigación del generador de gravedad. Ingresan recursos recolectados de asteroides cercanos y comienzo a descomponerlos en sus elementos primarios. Controlo los parámetros de las 600.000 cápsulas criónicas con mis ex-congéneres. Y la lista sigue, interminable. No me canso. Mi energía vital es casi infinita.

Estamos a mitad de camino. En el centro de nuestra galaxia Espiral. Nadie me pidió este relato [N. de A.: en realidad me lo encargaron a mí] pero creo oportuno reparar en los aciertos. En los desaciertos. El futuro se construye sobre los cimientos de la historia. Nuestra flota creció. Mejoró, al mismo tiempo que mis sensores ópticos. El detalle que puedo captar ahora, tres lustros después, me deja anonadada. Cuando lo comparo con las primeras imágenes, siento que me falta el aliento. Es cierto, no tengo pulmones. No obstante, mi capacidad de asombro está intacta.

Incluso la interfaz gráfica y los controles utilizados por Inteligencia, cambiaron. Algunos dicen que para mejor. Otros, no. Resistencia al cambio. Sin embargo, todavía quedan ciertos problemas que deberíamos haber subsanado. Instancias en las cuales no es posible cumplir con éxito una misión. Cuando esto sucede, recomenzamos. Prueba y error. Así y todo, el camino, en un principio casi imposible, es ahora bastante más transitable.

Me informan que no hay nada más que hacer en este sector tridimensional. Preparo el salto hiperespacial. Cuando las naves vuelvan e Inteligencia lo disponga, estaremos varios años luz más cerca de Hiigara. Es emocionante. Quiero llorar y no puedo. Saltamos. Fin del texto. [i]

LOS DATOS:
- GEARBOX SOFTWARE
- ESTRATEGIA
- WIN

QUÉ ONDA:
Dos clásicos de la estrategia espacial en tiempo real —Homeworld y Homeworld 2— completamente remasterizados.

LO BUENO:
Gráficos increíbles, desde el universo a la más insignificante nave. Modo multijugador en línea unificado. Banda de sonido y voces originales. 2 juegos en 1.

LO MALO:
Persisten algunos errores molestos de los originales. No incluye Homeworld: Cataclysm —se perdió el código fuente—. Pueden resultar más fáciles que entonces.

Por Ing. Fernando Coun
Shinjikum | @ferCoun

90%





Dispositivos Wereables

KITT, necesito tu ayuda

Ing. Pablo N. Salaberri
Pablitus | @salaberrip

LOS MÁS ANCIANOS RECORDAMOS con añoranza las tardes frente al televisor mirando "El Auto Fantástico" en donde David Hasselhoff hablaba con su coche a través de un reloj. Bueno, ese día se volvió real… salvo que en vez de hablar con el auto, lo hacemos con el teléfono celular.

Los dispositivos wereables no son ni más ni menos que una extensión de nuestro teléfono celular. Decimos extensión porque todos los dispositivos se apoyan en el móvil para darnos el valor agregado que un wereable es capaz de brindar.

¿En qué consiste un wereable? Se trata de otra computadora en nuestras manos. Tenemos un CPU, una cantidad de RAM, una cantidad de memoria flash para almacenar datos, una batería, un sistema operativo y una interfaz humana que puede ser táctil o con botones. Dicho dispositivo se puede sincronizar con un smartphone o una PC. Para la interconexión suelen usar el protocolo Bluetooth por su rango limitado y bajo consumo.

Hoy podemos dividir los wereables en tres categorías: los seguidores de actividades, relojes inteligentes y gafas inteligentes. Veamos un poco de cada uno.

Seguidores de actividades (Activity tracker): están apuntados a las personas que buscan saber durante las 24 horas el ritmo de vida que llevan. Básicamente son dispositivos mejorados de los podómetros, medidores de pulsaciones cardíacas, acelerómetros y altímetros para calcular distancias de desplazamiento y más. La idea es medir nuestro ritmo diario de vida para, junto a aplicaciones instaladas en el smartphone, hacer rutinas de ejercicios, establecer objetivos (por ejemplo, caminar 3 Km), hasta medir nuestra calidad de sueño.

Hay varios exponentes, pero los más destacados en este momento son Fitbit, Microsoft Band, Nike+ Fuel y Samsung Gear Fit.



Relojes inteligentes (Smartwatch): segmento caliente si los hay en este momento. Todos queremos uno o al menos hablamos de ellos. Son computadoras en formato reloj con infinidad de características y sensores: cámara, acelerómetro, termómetro, altímetro, barómetro, brújula, cronógrafo, GPS, reloj y varias funciones de los activity trackers. Los smartwatch vienen siendo una idea desde principios del año 2000, pero su estallido fue a partir del 2013 cuando el pequeño Pebble revolucionó el mercado. Dicho smartwatch permitía a un usuario de iPhone o Android tener notificaciones de mails, SMS, Twitter, Facebook, etc. en su muñeca sin necesidad de sacar el teléfono del bolsillo. Usaba tinta electrónica como el Kindle y la batería recargable duraba semanas. Con el lanzamiento del Pebble todos se embarcaron en una loca carrera. Google lanzó su Android Wear, un sistema operativo específico para wereables y eso hizo que múltiples fabricantes lanzaran productos como el LG G Watch, el Moto 360, etc.





Y como saben, Apple no se quiso quedar afuera de la fiesta y lanzó oficialmente este último 24 de abril su Apple Watch, que integra todo lo inherente a un smartwatch junto a un activity tracker. Viene en diversos modelos, incluyendo versiones de lujo bañadas en oro que cuestan 15.000 dólares.

En general, los smartwatches se manejan con botones como el Pebble o con gestos en pantalla táctil. El Apple Watch combina ambos, teniendo dos botones laterales junto a una pantalla táctil.

Anteojos inteligentes (Smartglasses): se parecen al smartwatch, pero en vez de tenerlo en la muñeca, lo tenemos delante de nuestros ojos. La diferencia es que al tenerlo frente a los ojos podemos acceder a un paradigma que se llama realidad aumentada en donde nuestro mundo real es "intervenido" por las gafas, proveyéndonos información y mayor riqueza al entorno. Por ejemplo, estamos conduciendo por una autovía en Alemania y con nuestros smartglasses podríamos ver el mapa delante de nuestros ojos, y ni bien nos encontramos con un cartel de tránsito en alemán podríamos traducirlo de manera instantánea a nuestra lengua. Como imaginarán, el más conocido en este momento aunque fue discontinuado es el Google Glass, pero en breve habrá más dispositivos.

¿Cuáles son las ventajas de un wereable? Que tenemos más información a nuestro alcance. Ya sea para tener control sobre hábitos cotidianos, o para tener notificaciones del entorno sin necesidad de distraernos tanto, o bien ser más discretos. Un ejemplo de esto último: podemos recibir un Whatsapp y responder con una respuesta preestablecida ("OK", "estoy llegando", etc.) lo que redunda en menos distracciones y más seguridad personal.

¿Y las desventajas? La primera que aparece es el tema de autonomía. Con excepción del Pebble, cuya batería dura una semana, el resto de los dispositivos no aguanta más de un día sin recargarse y por ello son bastante criticados. El lado positivo es que fuerza a los fabricantes a mejorar la tecnología de baterías.

En segundo lugar, al ser la primera "generación" que se masifica, uno siente que le falta un golpe de horno. De hecho, Android Wear tuvo ya varias actualizaciones para mejorar el rendimiento y la usabilidad. El Apple Watch el día de su lanzamiento ya tenía disponible un upgrade de firmware que mejoraba su performance.

En tercer lugar, que no son "agnósticos" a la plataforma. Con la excepción (irónicamente) del Microsoft Band que puede ser usado en Windows Phone, iOS y Android, cuando elegimos un smartwatch nos atamos al mismo sistema operativo que el celular. Por el momento, no podemos comprar un Moto 360 para usarlo en un iPhone, o un Apple Watch para usarlo en un Lumia 925.

Los wereables llegaron para quedarse y a medida que vayan madurando veremos con mejores ojos implementar uno de ellos en nuestra vida cotidiana. Ahora, si me disculpan, KITT me avisa que está en la puerta de mi casa esperándome. [i]





Camino a un Ministerio de Videojuegos

Un futuro posible

Por Alejandro Pro
@alejandropro

ARTE, EDUCACIÓN Y CULTURA: lo videojuegos tienen mucho potencial. Algo que cualquiera de nosotros interesados en el tema sabemos y creemos de manera profunda. Pero a pesar de los progresos hechos, en algunos ámbitos se continúa viéndolos como un entretenimiento vacío. El reconocimiento del Ministerio de Cultura de la Nación llega para darnos un poco de aliento.

A fines del año pasado, se anunció que los videojuegos formarían parte de una de las cuatro líneas, "Innovación", para el Fondo Argentino de Desarrollo Cultural. Esta propuesta tiene la intención de fortalecer proyectos tecnológicos a lo largo de todo el país, estén o no orientados al entretenimiento y a las artes. Es con ese propósito que designaron $15.000.000 para distribuir entre los seleccionados, con resultados publicados el 12 de diciembre. De 400 postulantes, se estimaba que 150 desarrolladores serían seleccionados para recibir un promedio de $50.000 con el fin de completar sus juegos.

Es necesario comprender que no se trata de mucho dinero. El desarrollo suele involucrar a más de una persona, incluso cuando se trata de videojuegos relativamente pequeños. Lo cierto es que se convierte en un malabarismo que toma tiempo y, por supuesto, más dinero. Aun así, resulta una apreciación del sector independiente como espacio válido a nivel cultural.

El 12 de diciembre pasó sin ningún cambio, porque no fue hasta el 6 de enero que los resultados se volvieron públicos. La línea Innovación contaba con 25 premiados en total, ya un número diferente al esperado con anterioridad, y sólo dos de esos proyectos eran videojuegos: "Mi pequeña humanidad", con $84.500, y "Hidden – The Untold", con $112.500. Algo llamativo, considerando lo barajado unos meses atrás. Pero lo que seguía haciendo ruido era muy específico. No que menos del 1% de las aplicaciones recibiera algo. No que lo anunciaran en plenas vacaciones, cuando nadie le prestaría atención. No que todo Innovación contara con $1.781.234, menos de una cuarta parte del monto, porque las otras categorías incluían propuestas orientadas a solucionar el transporte y a mejorar la salud, que son francamente más importantes. Los fondos otorgados a los premiados seguían siendo bajos para lo que buscaban lograr.

Vivimos en una época en que acudir al crowdfunding (Kickstarter, Indiegogo, Idea.me) es algo habitual, y conocemos historias de gente que logró implementarlo con éxito. Pero también sabemos que algunos proyectos no alcanzan los montos pretendidos, o peor: piden una cantidad menor a la necesaria con la intención de resultar menos intimidante y conseguir incluso más dinero, llegan al objetivo sin excederlo, tienen que trabajar con lo recibido (que continúa sin ser la cantidad necesaria) y acaban endeudados presentando tarde un producto final muy lejano a lo que se buscaba lograr. Sentí que esta primera convocatoria terminaría siendo perjudicial y sentenciando a estos proyectos a la muerte.

The Inside Man

En febrero logré sentarme frente a uno de los cuatro jurados orientados a Innovación: Alejandro Iparraguirre. Él es quien organiza las Game Work Jam, reuniones con raíces en distintas provincias que fomentan el desarrollo de videojuegos con actividades grupales. Pero, más importante, dentro del Ministerio, cumple el rol de Coordinador del Área de Videojuegos.

Tras hablar con él, comprendo que trabaja para nuestro lado. La imagen que tenemos del Ministerio de Cultura es de personas mayores, alejadas de los videojuegos, que





tal vez tienen dificultades para dar una clase utilizando PowerPoint. Alejandro está allí buscando convencerlos del valor que pueden tener los videojuegos a nivel artístico y educativo, y logró empujar lo suficiente para que se los reconociera como material cultural y calificaran dentro de esta categoría, cuando la idea original iba a estar diseñada para otorgar fondos a empresas y no a individuos.

Tras haber juzgado 285 proyectos, está conforme con los premiados, incluso si fue difícil seleccionarlos. Otorgaron prioridad a aquellos que cumplieran con una función educativa. Un límite riguroso. Es por eso que todas las aplicaciones involucraban rellenar un formulario describiendo no sólo las intenciones del proyecto, sino también líneas de tiempo, la cantidad de fondos pretendida (un número mínimo y uno ideal) y la distribución de esos gastos. Una forma extensa, y un tanto intimidante, de garantizar que los fondos terminaran llegando a las personas correctas. Entonces, por ejemplo, eliminaron aquellas que no contaran con una buena descripción y con un presupuesto coherente.

Adelantándose en su asiento, Alejandro sabe que los montos otorgados no son números gigantes, y admite que habría preferido entregar el valor máximo a los videojuegos premiados, pero es algo que tal vez tenga que esperar a una próxima oportunidad. La intención siempre fue fomentar el desarrollo de videojuegos como capacidad cultural, idealmente para aquellos proyectos que pudieran tener una salida concreta. Es por eso que las pautas estipuladas incluyen pocas limitaciones. No se les ordena dónde publicar el juego. No es un préstamo o una inversión, por lo que no deben devolver el dinero tras completarlo. Sólo debe incluir el sello del Ministerio en algún lugar (no muy prominente) y ser entregado a fines de Julio. Y se lo reconozco: si un juego parece atractivo, lo mejor es que se pueda terminar.

Arte político y personal: Mi pequeña humanidad

Santiago Franzani excede los 30 años. Lo primero que me dice es que todavía no recibió nada del dinero, pero que debería estar llegando a lo largo del desarrollo, comenzando con un 40% al inicio. Explica lo que estuvo aprendiendo sobre datos impositivos, mientras continúa firmando su pila de papeles frente a un escribano. Hace falta todo un conocimiento que él no está seguro de tener. Este dinero sería de gran ayuda para él, que suele hacer trabajos de forma freelance cada cierto tiempo, cuando se queda sin recursos. Parte de ser un desarrollador independiente.

En los últimos años ha publicado varios juegos y cometido errores, así que conoce sus puntos débiles. Sabe qué esperar. Con su último proyecto, un videojuego social y político, busca concentrar distintos matices en el microcosmos que conforman los pasajeros de un barco: Mi pequeña humanidad. "Es el Sims con Populous". Un producto que nació a mediados del año pasado y que se tomó las vacaciones para rediseñar. Tras su formación en cine, ahora se hunde en los textos de Chomsky y de Crawford para dominar la metáfora que busca su juego. Acude a Lakoff para aprender sobre posturas republicanas, porque no las comparte. Está haciendo la tarea necesaria para que su juego conserve el mensaje sin perder lo lúdico, y empiezo a entender por qué el jurado lo seleccionó.

Santiago se encarga del diseño, de la ilustración y de la programación, por lo que trabaja duro, y opta por delegar funciones a una traductora y a un politólogo. Su estilo es muy personal, y es por eso acudió a un grupo de músicos rumanos cuyo estilo respeta mucho y cuyos sonidos se mechan con la imagen exhibida. Ellos trabajaron en su tiempo libre y a cambio él ilustró la tapa de uno de sus discos, pero le gustaría pagarles con dinero genuino. Es algo que tal vez logre gracias a estos fondos.

Y ahí es que revela algo que no me esperaba: considera haber pedido mucho dinero. Para él es una cantidad magnífica que, a pesar de haber gastado mucho en software, le permite terminar el juego. A partir de ahí, queda ver cómo lo puede monetizar. Pero lo cierto es que está contento, satisfecho con el ritmo que está logrando, y agradecido por la oportunidad y por la

confianza. Sabe tres cosas acerca de Mi pequeña humanidad: hay quienes no lo van a entender, hay quienes lo van a felicitar por arriesgarse, y, más importante, hay muchos sitios a los que les va a interesar.

Lo único que puedo pensar es que aceptar fondos es mucho más complejo de lo que pensé, y no cualquier persona está preparada para recibir un premio de ese estilo. Tal vez sea un error hacer entrega a alguien sin capacitarlo, forzando a aprender e improvisar elementos que lo exceden. Problemas de diseño, tal vez de cuando la intención seguía orientada a empresas. Es interesante cómo se adapta, o no, al caso de estos desarrolladores.

Un juego misterioso: Hidden – The Untold

Se trata un juego del que se sabe poco, y de desarrolladores de los que no se sabe mucho más. Ignacio Tricherri y Emanuel Rufino se conocieron cuando ambos buscaban diseñar una aventura, y eso es lo que hicieron en 2008 con la primera versión de Hidden en Flash. Hoy progresan juntos utilizando la casa de Emanuel como oficina, y equilibrando con sus empleos estables. Llevan más de seis años con este proyecto, siempre avanzando en el tiempo libre, y la fecha propuesta por el Ministerio condujo a que ahora se ejerzan cierta presión. A todo motor, son dos personas haciendo el trabajo de diez. Verdaderos hombres-orquesta.

Hidden es una aventura gráfica ambientada en la Argentina: comienza en Buenos Aires y continúa con una expedición en los bosques patagónicos. Es una verdadera búsqueda de la identidad. Por un lado, el protagonista intenta averiguar los secretos arqueológicos de su tío. Por el otro, los desarrolladores exploran aquellos temores de la infancia mientras persiguen la realización de un juego propio, auténtico, que refleje la cultura argentina de los años '30.

Por más que estos fondos ayuden a dibujar una línea de tiempo, no es suficiente dinero como para dedicarse en exclusiva al desarrollo. Y rellenar toda clase de formularios no ayuda, porque demandan mucha atención y acaban consumiendo tiempo en el que podrían estar avanzando. Pero, por suerte, encontraron gente del Ministerio con la que comunicarse y esclarecer un poco las dudas. Mencionan que han tenido experiencias anteriores con casilleros más difíciles de completar y



sin nadie que presente respuesta alguna, así que esta situación les resulta menos incómoda que otras pasadas.

Los fondos, en su caso, están pensados para los actores de voz, la traducción y la música de Christian Perucchi (todo trabajo local, en lo posible), mientras que pretenden cubrir el resto a pulmón, acudiendo a amigos o a familiares. Ignacio se apresura a señalar una gran verdad: "Si te dan un palo verde, capaz hacés cagadas". Es algo simple que resuelve a quién darle qué cantidad de dinero, y tal vez la respuesta esté en trabajar dentro las capacidades de uno.

Reconocimiento cultural

Estos fondos no son perfectos, pero no implican ningún arreglo negativo para los involucrados, lo que es una gran victoria. Un reconocimiento de proyectos que valen la pena, no un regalo de dinero. Veamos el vaso medio lleno: los dos recibieron el número que anotaron como ideal.

Puede llamar la atención y generar temor, pero lo cierto es que si los desarrolladores están satisfechos no existen tales problemas. Es la primera vez que los videojuegos independientes logran cautivar la atención de figuras tan altas, una puerta abierta para el futuro, y sería maravilloso que vuelvan a repetirse situaciones así, que no se convierta en un evento aislado a un año electoral. Porque implica fomentar un sector que puede florecer en su propia identidad, y ambos videojuegos van a portar el sello del Ministerio de Cultura con mucho orgullo por parte de sus desarrolladores.

Es importante señalar que para el 20 de abril ninguno había recibido los fondos, a pesar de que la fecha límite continuaba siendo el 31 de julio. Esperamos que la situación se haya solucionado y, por supuesto, tenemos muchas ganas de ver los juegos terminados de manera exitosa. [i]



Una espada en la oscuridad

Game of Thrones: A Telltale Games Series: Episode Three

Por Florencia Orsetti
@lunatika_shd

ES DIFÍCIL MEJORAR LO INMEJORABLE. Pero Telltale Games ha estilizado al máximo su destreza con la pluma en Game of Thrones, fichín que episodio a episodio nos envuelve en una trama que reúne cuatro destinos bien distintos, pero unidos por lazos de sangre, poder, política y venganza. Luego de un segundo episodio de transición, esta tercera parte, subtitulada The Sword in the Darkness, nos coloca en la antesala del caos y lo impredecible, dejándonos un mejor sabor de boca.

No indagaremos en spoilers, pero sí queremos recordar que es vital haber visto al menos la tercera temporada completa de la serie de HBO. De lo contrario, no podremos encontrarle el verdadero gusto a los sucesos.

El protagonismo de esta aventura episódica –disponible para PC Windows, PS3, PS4, X360, XO y móviles iOS y Android–, recae en la familia Forrester, una nueva casa que viene a engordar un poquito más la amplia red de familias y castas que reside en Westeros. Los dos primeros episodios (hicimos review del primero en [i] #23) se centraron en introducirnos a sus miembros; a presentarnos sus deseos y miedos, y a buscar que empaticemos con ellos. El tercer episodio, por su parte, significa un quiebre estructural y deja de lado las introducciones para finalmente meternos de lleno en el conflicto, ¡las piezas en el tablero al fin se mueven! y somos nosotros quienes decidimos su destino.

La familia Forrester tiene ciertos paralelismos con los Starks. También separados de sus pares, cada miembro va conformando un nodo en una gran red argumental que termina por relacionar todo con todo. Las subtramas comienzan a converger, no sólo entre ellas, sino también con los sucesos de la serie, lo que convierte a la propuesta de Telltale en un producto incluso más interesante de lo que ya era para los fans.

Asimismo, en este tercer episodio, el nivel de drama aumenta. Las situaciones de tensión, que si bien no son muchas, llegan a picos más altos que las vistas en los dos capítulos anteriores. Dichas situaciones, además, involucran decisiones bastante dilemáticas, lo que convierte a The Sword In The Darkness en el episodio más frenético hasta el momento. ¿La pasaron mal en los dos primeros? ¡Agárrense porque acá no hay sospechoso que valga! No van a saber qué hacer.

Nos llamó mucho la atención lo parejas que estaban las decisiones de la comunidad en el recuento del final del episodio. Pareciera como si para este episodio en particular, Telltale hubiese dominado el arte de dejarnos entre la espada y la pared. Esto es todo un acierto. En este tipo de juegos ¿acaso hay algo más gratificante que no poder imaginar en qué impactarán nuestras acciones? Si a esta fórmula capaz de inyectar indecisión total al jugar le agregasen cambios notorios en base a qué elegimos, los chicos de Telltale estarían superándose a sí mismos.

Todo está por verse, aunque lo jugado hasta aquí es más que atractivo. La forma en que evolucionen los conflictos determinará la calidad de la temporada. Pero por el momento, nadie nos quita lo bailado. [i]

IT FOLLOWS

La renovación del cine de terror entra por la puerta grande

CASUALIDAD O NO, en los últimos años las pantallas se vieron asaltadas por varios títulos de horror adolescente. Eso sí: con It Follows, la renovación del cine de terror entra por la puerta grande. Así las cosas, Hernán Panessi, tipo del palo, no hace más que confirmar que el panteón de próceres ya admite nuevos miembros.

Lo sexual tiene vértigo, urgencias, humedades, carne sobre carne: la vida se interpenetra con la muerte. La psicología –vía el sabelotodo de Sigmund Freud– define ñoñamente a este mundo como el de Eros (instinto de vida) y Tánatos (instinto de muerte). Y pese al estatus de "intocables", una buena parte del cine de terror posee características discursivas que defienden una moral religiosa: primero mueren los sexuales. Pensemos rápidamente en los asesinados por Jason en la saga de Viernes 13 (Friday the 13th). En la lista se destaca la presencia de féminas despampanantes y jóvenes cancheros. La muerte seduce a los adolescentes y los enfrasca en un único lugar posible: sus penurias serán el goce de los espectadores. El cine acepta sus tormentas, el público las reclama.

Tal vez por eso, ya con unos cuantos años encima de gritos y triperío, la convención del género que se posa en el cine de terror adolescente y el famoso mete-saca del piberío calentón comienza a abrazar nuevas expresiones: la yunta clásica y moderna. Y en esa lógica, teñido con el manto sagrado de una leyenda urbana, It Follows (2015) se convierte en la nueva esperanza del cine de terror adolescente. Hay una entidad de la que nada se sabe. La tensión aumenta ante lo desconocido. Sucede que, muchas veces, lo vedado atemoriza más que lo explícito.

Y el sexo, siempre el sexo. Dos adolescentes se gustan. Tienen algunas citas pero la cosa va lenta. Pero, púm, sucede. Después de un breve encuentro sexual arriba de un bólido poderoso, Jay (Maika Monroe), blonda diosa y aniñada, comienza a ser perseguida por entidades a las que sólo ella puede ver. Ufff, y desde ahí, la pregunta que arquea el destino final: ¿cómo sobrevivir a la amenaza? Por acá anda la mejor vuelta de tuerca desde la desfachatada Cabin in the Woods (2012).

Sin embargo, prima el respeto a los grandes. A los que hicieron del género un póster difícil de despegar. De hecho, aquellos años de gloria –oh, los implacables ochenta- se ven revitalizados con It Follows, película que bebe del mismo néctar perverso que la respetada cultura VHS y sus deformes explotaciones. Asimismo, se pone tan climática como carpenteriana (atención fanáticos: el primer John Carpenter se paraba así) y maneja autoconsciente aquellas mencionadas convenciones del género –ropas que muestran más de lo que esconden, caserones en medio de la nada, un enemigo al acecho, estudiantina por doquier-, erigiéndose en la línea vital de Pesadilla en lo Profundo de la Noche o, tal vez, de El Ente (The Entity, 1982) donde una mujer es atormentada sexualmente por un ente invisible.

Sube el calor, aumenta el número de muertos: como no escatima en líquidos viscosos, It Follows termina apaciguando la demanda de violencia que requieren estas búsquedas. Y así fue cómo ciertos festivales prestigiosos la apuntaron con el dedo. Por caso, Cannes, Toronto y Sitges –no, no hace falta presentarlos- pusieron el grito en el cielo para que It Follows se corte sola entre tanta propuesta repetida y esquema aburguesado. Entonces, acá, en este segundo trabajo de David Robert Michell tras The Myth of the American Sleepover (2010), como buen mocoso, le pierde el respeto a los mayores y se da maña para revolver violentamente las oscuras y siempre sanguinolentas entrañas del horror norteamericano. [i]

Por Hernán Panessi
@hernanpanessi

Voces en la red

La comunidad irrompible y el adiós al papel

CUANDO ANUNCIAMOS en nuestro sitio que esta es la última edición impresa de la revista, los comentarios llovieron como una metralla de amor y dolor y puro ourror. Y bueno, como teníamos esta página en blanco porque el vecino de al lado escribió cortito como patada e' chancho (¡aguante todo!), aprovechamos para dejar aquí algunas palabras de la comunidad.

¡Micos! Si bien amo su revista, que me cambió la vida (se los juro) siento que esta es una oportunidad única para el site. En Córdoba, recibimos IRROMPIBLES más o menos con tres o cuatro meses de demora, viendo que ya es tarde para todo, salvo para coleccionarla. Con el site tendríamos la oportunidad de ester al día toda la gente del interior, de leerlos, opinar y participar en el acto. Se va a extrañar el papel, pero somos Micos que de a poco vamos a ir extrañando todo. ¡Por ejemplo, yo extraño mi pelooo! ¡Cuenten con mi ineptitud pata lo que necesiten! ¡Los quieroooo! Muhahaha. Snk! ***–Marcos Juárez***

¡Por favor, no se vayan, y si se van, vuelvan pronto! Espero volver a verlos rápido. La verdad, me llena de tristeza saber que no van a haber más ediciones impresas. Solo espero que vuelvan aunque sea en formato digital, o digital imprimible como dijeron. Gracias por estos 25 números llenos de cosas geniales. i[I] tiene que ser para siempre! ***-Maxo87***

La era digital nos propone esto, por más que la mística no sea la misma, los libros y las revistas (y sobre todo las revistas) están siendo suplantadas por lo digital. Ya es muy difícil competir entre "la revista del baño" y llevar el celular al trono y en segundos tener la información específica que te interesa. Mi consejo es que evalúen su propósito y sean consecuentes con él. ¿El propósito es informarnos, conectar a los gamers, etc.? Si es así, la forma es la de menos, adáptense a la era que sea e informen con el medio de turno. ¿El propósito es tener la revista en sus manos? ¿Los llena ver su esfuerzo impreso en papel? Entonces encontrarán la forma de sobreponerse a lo económico. Sólo ustedes conocen qué es realmente lo importante y hasta donde vale la pena llegar. ¡Ánimos! ***–JuankaWanKenobi***

Hay varias cosas a tener en cuenta: 1) El argentino, en general, quiere las cosas en físico... pero muchos no están dispuestos a pagar un precio por calidad. 2) La piratería jode, estén o no a favor, jode... muchos prefieren pagar dos pesos menos para tener algo o simplemente Taringa. He visto posteos para descargar esta revista y si indicás que es laburo a pulmón no les importa o te la tiran de "moralista". 3) Se podría hacer un crownfounding en idea.me, pero no sé si el argentino en general responda... Sí creo que con una buena campaña se puede llegar a juntar para un par de tiradas más. 4) El precio del papel que no sea diario es caro, no entiendo cómo aún hoy en día es más barato comprar una revista del exterior que una hecha aca.

Éxitos gente, tal vez vuelvan en otra forma, pero varios de sus números están en mi repisa y me acompañaron bastante... por más que la noticia esteéen varios medios, siempre prefiero un viaje de micro para leer algo en papel. Argentina es un país de contradicciones, que esperemos que a futuro deje poder existir trabajo como los de ustedes. ***–MomfusArboleo***

Una lástima, muchachos, eran el último bastión del material impreso que yo tanto supe disfrutar. Estoy seguro que volverán, tarde o temprano, y sin duda los seguiré por formato digital, los textos que ustedes ofrecen son de los mejores.

Va a haber un vacío notable, y la presencia local en la industria videojueguil va a ser muy afectada, esperemos que alguien los cubra en estos momentos difíciles. Mucha suerte, y esperemos vernos pronto.

PD: ¿Pensaron en algún Patreon o un idea.me? Creo que muchos de nosotros aportaríamos sin dudar un segundo. Y si no queda otra, va a ser una pena, pero el formato físico va a volverse una cosa del pasado**. *–Diego Dell Orco***

Piensen que ésta es una oportunidad para evolucionar. Hoy en día, el medio digital está ganando terreno por sobre el impreso y es justamente por cuestiones como ésta. Si el formato de papel se volvió demasiado caro, quizás sea hora de pisar más fuerte en el digital: si las notas siguen teniendo la misma calidad y frescura de siempre, es fija que la gente los va a seguir leyendo. De última, la opción de hacer una versión "printer-friendly" también podría ser viable, y el que quiera imprimir las notas que las imprima. – ***Federico Cristante***

De nuevo, muchas gracias a todos por los mensajes de aliento y las ideas. ¡Los queremos! [i]



Helldivers

¡Viva la democracia interplanetaria!

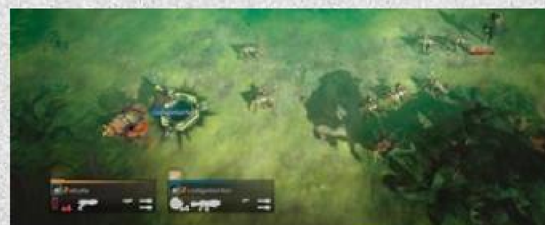
Facundo Fernández Lleventon | Cufa
Santiago Figueroa | Morton

***ERA UNA TEMPLADA TARDE DE OTOÑO** cuando la llamada intergaláctica me sorprendió. Era el Micomandante Dan, con una voz inusualmente agitada que parecía soltar instrucciones. La distorsión encriptaba sus palabras y sólo pude descifrar una frase antes de que la comunicación se cortara: "¡In position, Helldivers!". No necesité saber más. Me calcé mi traje espacial y tomé el mando inalámbrico, pero antes de iniciar el despegue activé la micoseñal. Había llegado la hora de una nueva review co-op.*

El comandante "Codigomorton" no tardó en responder y rápidamente nos embarcamos en las cápsulas de propulsión. Muchos sistemas solares requerían de nuestra ayuda, pero nos decantamos por el sistema Pictor, ya que su nombre nos producía una extraña sensación de familiaridad.

La noche era joven cuando descendimos en el planeta Sirius, hogar de unos extraños y violentos cyborgs. Por desgracia, la sacudida del aterrizaje había aflojado una de mis granadas, haciendo que se soltara de mi cinto. Ante el horror de mi compañero, salté con toda mi valentía y cubrí la explosión con mi cuerpo entero. El mismo estalló en mil pedazos, pero mi honor se mantuvo entero.

Una vez respawneado, proseguimos con nuestra travesía. Sin embargo, algo había cambiado en la mirada de Morton, que seguía mis pasos a unos pocos metros de distancia. Asumo que mi previo acto de heroísmo había despertado una profunda envidia en él, que luego manifestó con un letal disparo sobre mi espalda en el momento en que me encontraba reponiendo municiones.



Eh... momentito. ¿Envidia? ¿De qué? ¿De que cada vez que empezamos una misión lo primero que el sargento "Elcufa" hace es dejar caer una granada? "La sacudida del aterrizaje" ¡mis polainas!, yo no sé cómo este mico pasó el entrenamiento de explosivos si claramente no los puede mantener en sus bolsillos. Y por alguna razón, tampoco puede evitar cruzarse en la línea de fuego o caminar hacia todo lo que esté a punto de estallar.

Si terminamos una misión vivos, fue por mi destreza y determinación a la hora de tomar el mando. Cuando los cyborgs nos rodearon, no me quedó otra que ponerme el equipo al hombro mientras Cufa corría asustado sosteniéndose el cinturón. Por suerte pude reducir a todo un escuadrón enemigo con la sola fuerza de mi ametralladora. Les vacié todos mis cargadores y hasta tuve que solicitar por radio que nos envíen más municiones, porque no me alcanzaba con lo puesto y los villanos no cesaban de venir.

Ya que mi colega se la pasó payaseando con su nuevo juguetito de jetpack, tuve que solicitar refuerzos. Dos Helldivers descendieron para ayudarnos, y supe guiarnos a los cuatro hacia la victoria.

Luego quise devolver el favor, así que convencí a Cufa para que nos unamos a una misión ajena. Llenos de heroísmo (bueno, al menos yo) descendimos en el planeta Gatria dispuestos a ofrecer nuestra ayuda.







Curioso el concepto que el cabo Morton tiene del heroísmo, cuando fue él mismo quién mató a nuestros dos anfitriones al descender con su cápsula de aterrizaje. Para evitar discordias internas, rápidamente tomé mi radio y pedí una resurrección inmediata para los desafortunados caídos.

Una vez reagrupados, avanzamos hacia el este, donde un misterioso maletín confidencial esperaba nuestro rescate. Encontrarlo no fue fácil, pero gracias a mis avanzadas capacidades de orientación y liderazgo pudimos dar con él en tiempo record. Por supuesto me ofrecí para cargarlo, pero Morton, muy convencido, quiso hacerse responsable.



La noche caía y nuestro grupo avanzaba sigiloso para encontrar el punto de extracción donde podíamos liberar a salvo el maletín. A pesar del tiempo que nos llevó, dar con él no fue un problema, el problema fue la horda de enemigos que nos emboscó a metros de nuestra meta. Superados en número y con Morton retrasado por el peso de la carga, no tuve más opción que pedir por radio una poderosa torreta que hiciera el trabajo por nosotros. "¡Al suelo, rápido!", grité a mis tres camaradas para evitar que fueran blanco de la poderosa ráfaga mortal. Al parecer, el peso de la carga también había agotado la audición de Morton.

Claro, al soldado raso que se hace llamar Cufa le faltó aclarar que el grito ese de advertencia lo exclamó treinta segundos después de colocada la torreta, cuyas ráfagas alcanzaron a todos los demás soldados inadvertidos. ¿Para qué? No sé, porque entre los otros Helldivers y yo teníamos la situación totalmente controlada. Desconozco por qué apenas volé en mil pedazos, Cufa tomó la maleta y comenzó a correr hacia el punto de extracción. Supongo que pensó que estaba llena de puntos de experiencia que podía vender en el mercado negro. Por suerte, en lo que interpreté como un rapto de conciencia, se detuvo en el camino a pedir refuerzos. Pero de arrepentimiento no tuvo nada... fue porque se encontró rodeado de bichos y se hizo pis en los pantalones.

Al poco rato vinieron los refuerzos, con municiones y una muda de ropa para este pusilánime. La nave llegó y...

¿Pis en los pantalones? Si mi ropa terminó húmeda fue debido a la lluvia de sangre de monstruos, aceite de cyborgs y lágrimas de Morton, que no pudo contener porque es un mico de humita.

¡Ah, no! ¿A quién le decís de humita? ¡Vení y decímelo al casco!

[FIN DE LA TRANSMISIÓN] [i]

LOS DATOS:
- SCEA
- ARROWHEAD GAME STUDIOS
- SHOOTER
- PS4, PS3, PSV

QUÉ ONDA:
Aventuras espaciales al estilo Starship Troopers, repletas de criaturas, disparos, torretas y hasta robots gigantes.

LO BUENO:
Ideal para jugar cooperativo, podemos sumarnos a partidas ajenas, cross-play con PS3 y PSVita, súper divertido. El friendly fire obligatorio le agrega un grado de dificultad hilarante.

LO MALO:
Puede volverse caótico y repetitivo.

90%

Terry Pratchett

En honor al creador de Mundodisco

***EN LA CIUDAD DE BUENOS GASES** se encuentra la Editorial Invisible. En verdad no es invisible pero a los dueños le pareció bonito ese nombre y lo pusieron con luces y colores.*

Allí dentro podemos encontrar cientos de micos, uno al lado del otro, con sus instrumentos de escritura trabajando en condiciones de esclavo para el patricio del lugar, Macko. Este ser despreciable sólo se encarga de contar dinero como le enseñó su maestro fenicio, Pierru.

Pero eso no es lo único que encontramos en la Editorial Invisible. También hay un poco de magia aquí y allí. Y tanta magia necesita dirección. Esa dirección la da un sujeto llamado Durgan, el Archicanciller y Director de esta editorial, conocido también como el jefe supremo de todos los micos y amante de los pericos. Pasea entre los pasillos acariciando su látigo, tratando de recordar dónde dejó sus calzones y siempre planeando una nueva forma de tortura.

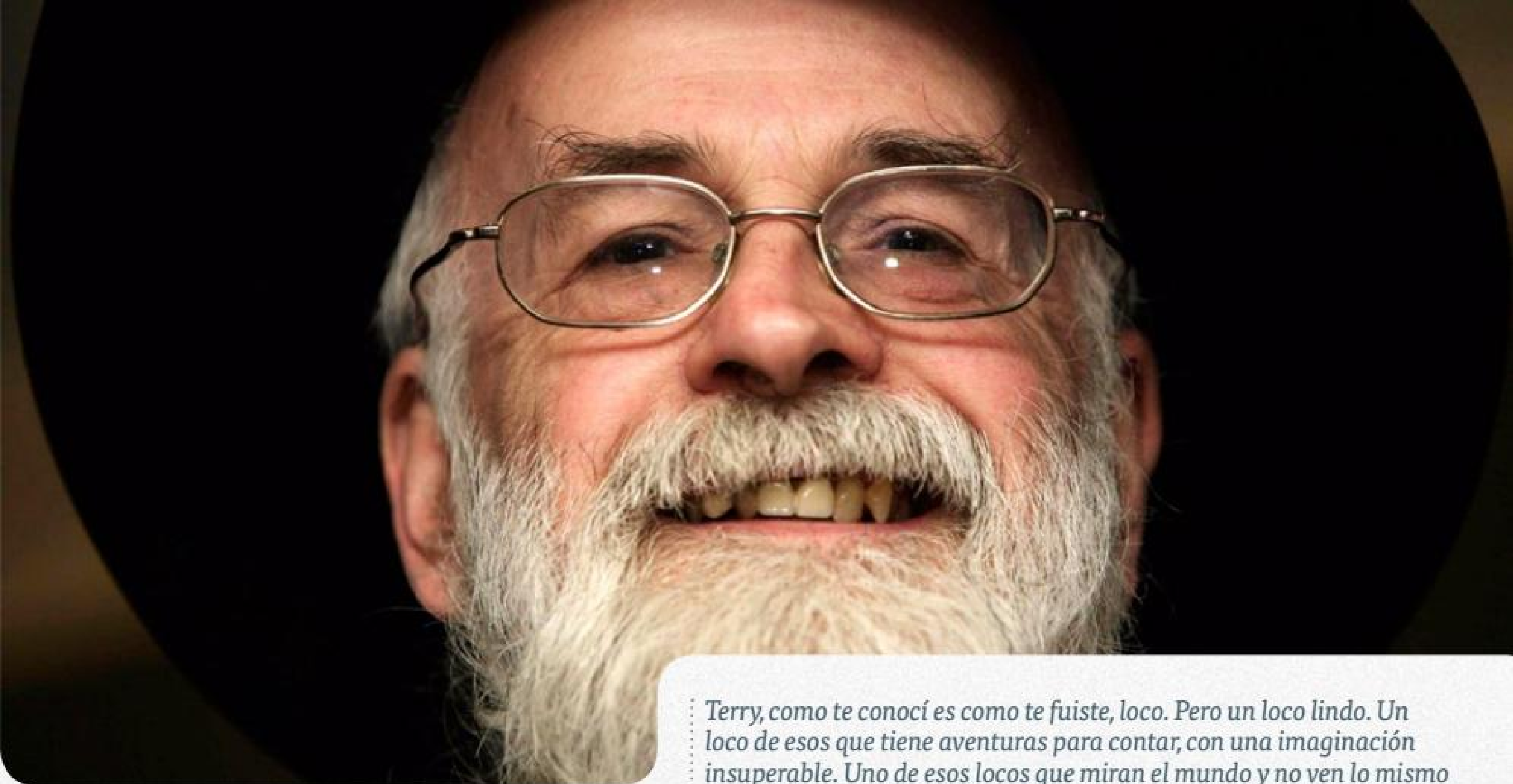
Detrás, con sus calzones en la mano, corre apurado un mico que un día decidió que quería ser más, se puso un sombrerote bonito lleno de brillantina y esperó que el Director lo note. Este, hipnotizado por los brillitos, le pidió que lo acompañe y aprenda de él. Así es como Tom Ass pasó a ser un engranaje más importante en la Editorial Invisible, con nuevas ideas locas y muchos rulos.



En la Editorial nos podemos encontrar con otros personajes –o no, como es el caso del mítico Moki– que pasean por estos pasillos de forma más impune. La oficina de Moki siempre está ahí, con un cartel que dice "ESTOY INCENDIADO, NO MOLESTAR", pero a él nunca se lo ve. Sin embargo cada tanto aparecen en la puerta sobres con sus notas escritas, a tiempo, esperando ser corregidas. A veces se escuchan ruidos adentro, generalmente explosiones y risas maquiavélicas, pero eso es sólo cuando su alter ego Dr. Picor toma el control.

Otra de las oficinas de la editorial es la de Tecnología, donde la estática es tanta que sólo al entrar los pelos de uno se erizan. Está

Por Carlos Pollastri
Macko



bueno para cuando querés salir pomposo. Allí, Pablitus con sus gafas protectoras se encuentra testeando cientos de equipos y anotando sus deducciones en un pequeño cuaderno mientras, de tanto en tanto, golpea un computador a su lado con el servidor Irrompible para que vuelva a arrancar.

En la otra punta se encuentra el estudio de Rafaza, una criatura casi de otro mundo, con ochenta brazos y tres cerebros, que se encarga de dibujar, maquetar y diseñar quince trabajos a la vez. Nunca entendimos bien cómo lo hace, pero preferimos dejarlo a manos del Archicanciller que con los años aprendió a controlar a esa bestia.

Además de los micos en la editorial también hay otros sujetos de renombre, secretarios, colaboradores, y demás gente especial. Siempre riéndose, intercambiando ideas, buscando lo mejor para la Editorial. O sea, planeando cómo conquistar el mundo, cosa que nunca logramos porque nos distraemos jugando.

Terry, como te conocí es como te fuiste, loco. Pero un loco lindo. Un loco de esos que tiene aventuras para contar, con una imaginación insuperable. Uno de esos locos que miran el mundo y no ven lo mismo que nosotros, sino ven algo mágico y misterioso.
Desde que te conocí años atrás instantáneamente te volviste mi escritor favorito, con tus personajes, tus historias, con tu pequeño y a la vez gran mundo, porque en el Mundodisco no podías confiar en las leyes de la física.
Gracias por todo eso, Sir Terry, gracias por ser una persona que en este mundo cínico realmente veía el color de la magia.
Solo espero que no estés muerto, sino junto con la Horda de Plata visitando otros mundos en los caballos voladores de las Valkirias. Si es así, mandale saludos al bueno de Cohen.
Tal vez sería apropiado despedirte con algo que escribiste en Un sombrero lleno de cielo:
"–¿Por qué te vas?
–Para poder volver. Para poder ver el lugar de donde vienes con nuevos ojos y colores adicionales.
–Y las personas de allí también te ven de manera diferente.
–Volver a donde empezaste no es lo mismo que nunca partir."
Espero que vuelvas, nos veas distinto y que te veamos distinto. Que vuelvas con nuevas historias y nuevos mundos.
Y si realmente no volvés, al menos siempre tendremos el Mundodisco.

Pero esta historia no es acerca de Durgan, Macko, Moki, Tom Ass, Pab o Rafaza, de ningún mico en particular. Sino acerca de una persona que se acercó a un kiosko, compró esta revista y ahora está leyendo esta nota...

Creemos que algo así escribiría Terry Pratchett sobre nosotros si hubiera tenido la posibilidad.

El 12 de marzo falleció el autor de la gran saga Mundodisco. Su partida hizo de este mundo un lugar peor. Perseguido por el Alzheimer hacía ya varios años, se fue dejando lo mejor de sí: su prosa.

Cerramos con un pensamiento que quien escribe publicó el día de su fallecimiento y esperamos que aquellos que lo conocían brinden con una buena cerveza (no una de Ankh Morpork) y, quienes no, le den una oportunidad al mundo fantástico que nos legó. [i]





Paused

Hubo que apretar el botón. Vamos a tener que ir al baño, mirar si queda algo en la heladera y ponernos las pantuflas de Chewbacca porque tenemos las patas como hielo. Mientras tanto, aquí quedan cosas por hacer. Queremos que la revista respawnee. No sabemos todavía cómo.

Nos asaltan un montón de preguntas: ¿nuestro tiempo ya pasó? ¿Las revistas son cosa del pasado? ¿Hay que hacerse youtuber?

Esta revista se lee en el inodoro (principalmente), en el subte, en el bondi y en la sala de espera. Es una mezcla estilo grog XD de las cosas que nos gustan, con texto, artwork, diseño, tecnología, cultura gamer y una personalidad medio senil. Lo que está escrito aquí, perdura. En cambio, la web es insustancial, resbalosa, las palabras se desbarrancan al abismo del historial y allá quedan, cubiertas de polvo en forma de bits. ¡No hay nada más lindo que tener la revista en las manos, olfatearla, mirarla, coleccionarla!

No sabemos qué onda. ¿Seguimos haciendo la revista en formato electrónico? ¿Hacemos una versión cómoda para imprimir? ¿Tratamos de financiar la impresión con algún sistema de crowdfunding o con suscripciones? ¿O simplemente nos resignamos y ya, asumiendo que estamos en la era de la lectura digital?

Estamos pensando en irrompibles.net/blog

¡Muchas gracias y, como siempre, in position! [i]



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]

DIRECTOR GENERAL Durgan A. Nallar
DIRECTOR Sebastián Di Nardo
DIRECTOR DE ARTE Rafael A. Zabala
DIRECTOR DE TECNOLOGÍA Ing. Pablo N. Salaberri
DIRECTOR COMERCIAL Carlos Pollastri
JEFE DE REDACCIÓN Tomás García
SECRETARÍA DE REDACCIÓN
Cecilia Barat, Santiago Figueroa

ESCRIBEN Y COLABORAN
Renzo Adamo, Cecilia Barat, Sebastián G. Blanco, Natalia Cina, Gastón Coconier, Nico Córdoba, Fernando Coun, Emiliano L. D'Andrea, Ezequiel Deza, Esteban Echeverría, Facundo Fernández Lleventon, Santiago Figueroa, Tomás García, Pedro F. Hegoburu, Pablo Huerta, Durgan A. Nallar, Florencia Orsetti, Hernán Panessi, Carlos Pollastri, Alejandro Pro, Lucas Robledo, Laura Romero, Pablo Salaberri.

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Warner Bros. Interactive Entertainment, Cartoon Network, The Walt Disney Company, Ministerio de Cultura de la Nación, Gearbox Software, Microsoft Argentina, Sony Argentina, Electronic Arts, Telltale Games, Gráfica Pinter, Punto.Gaming, LocalStrike, GIGABYTE, Lector Global, Level Up!, Restart Expo, Chak Films, OVNI Press.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Rocksteady Studios, Gonzalo Lemme, Cecilia Saia, Shitty Games, Sebastián De Caro, Walter Costabel, Martín Sanseverino, Irina Sternik, Daniel Romero, Matías López. A nuestros lectores.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 5 Nº 25 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DISA S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores. Prohibida su reproducción sin la autorización del Editor. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA.

WWW.IRROMPIBLES.NET
BUENOS AIRES, ARGENTINA
MAYO - JUNIO DE 2015

TODOS LOS JUEVES 18:30HS

WWW.LOCALSTRIKE.COM/PUNTOGAMING



NOTICIAS . ENTREVISTAS . REVIEWS . E-SPORTS
EVENTOS INTERNACIONALES Y NACIONALES . SORTEOS

#PUNTOGAMING



PRODUCCION
LOCALSTRIKE®
LIVE YOUR GAME!

 /PUNTOGAMING  /PUNTOGAMING